ぶっちぎりの徹底攻略＋超ホットな新作情報満載

ゲームボーイカラー かんぺき攻略ブック

電撃ムックシリーズ DENGEKI MOOK



ハード＆ソフトが当たる読者プレゼント

ポケモン金・銀 最新情報ゲットだぜ!

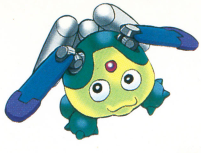
がんばれゴエモン 天狗党の逆襲
ときめきメモリアルPOCKET カルチャー編 スポーツ編
ポケモンピンボール
女神転生外伝 ラストバイブルI・II
ゲームボーイウォーズ2
ワリオランド2 盗まれた財宝
ボンバーマンクエスト
ビートマニアGB

電撃攻略王

ゼルダの伝説 夢をみる島DX
ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド
パワプロクンポケット

電撃NINTENDO64 特別編集

GBカラー用ソフト 55本ぜ〜んぶのってるよ!



ゲームボーイカラー かんぺき攻略ブック

もくじ CONTENTS

期待の超新作!

攻略編

ソフト紹介マンガつき!

新作紹介編

おすすめ紹介編

本誌中の略号の見方

RPG	ロールプレイングゲーム
A・RPG	アクションロールプレイングゲーム
S・RPG	シミュレーションロールプレイングゲーム
ACT	アクションゲーム
SLG	シミュレーションゲーム
STG	シューティングゲーム
AVG	アドベンチャーゲーム
RCG	レーシングゲーム
SPG	スポーツゲーム
PZG	パズルゲーム
ETC	その他のジャンルのゲーム
B	バックアップ内蔵
S	ポケットプリンタ対応
R	振動ロム

※記事中の価格は(込)と表記があるもの以外は税抜きのものです。 ※発売日は'99年2月末日調べです。 ※GBカラー用ソフトは「GBカラー対応」と「GBカラー専用」があります。対応ソフトは従来のGBでも遊べますが、専用ソフトはGBカラーでないと遊べません。
※プレゼント用アンケートで⓯番は新作紹介編記事全部、⓰番はおすすめ紹介編記事全部になります。

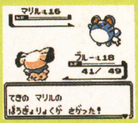
ソフト&ハード大放出 超ふとっぱら 85名プレゼント



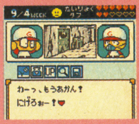
この本を買ってくれたキミだけに贈る大チャ～ンス！　新発売のソフトやグッズを、どどーんと85名にプレゼントしちゃうのだ。みんな、はりきって応募してね♡

1 GBカラー本体
（任天堂）
5名
※本体の色の指定はできかねます

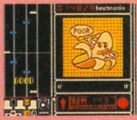
2『ポケットモンスター金・銀』
※「金」「銀」の指定はできかねます。
（任天堂）
各5名



3『パワプロクンポケット』
（コナミ）
3名



4『ビートマニアGB』
（コナミ）
3名



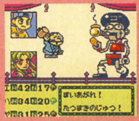
5『ゼルダの伝説 夢をみる島DX』
（任天堂）
3名



6『ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド』
（エニックス）
3名



7『がんばれゴエモン 天狗党の逆襲』
（コナミ）
5名



8『ときめきメモリアルPOCKET カルチャー編 木漏れ日のメロディ』
（コナミ）
5名



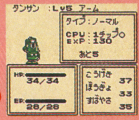
9『ときめきメモリアルPOCKET スポーツ編 校庭のフォトグラフ』
（コナミ）
5名



10『ゲームボーイウォーズ2』
（ハドソン）
5名



11『ロボットポンコッツ スターバージョン』
（ハドソン）
5名



12『ボンバーマンクエスト』
（ハドソン）
5名



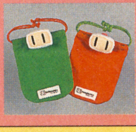
13『ゲームボーイキャリーバッグ』
（信誠）
10名



14『スーパーライトボーイポケット』
（ビック東海）
10名



15『ハドソン特製ボンバーマンポーチ』
（ハドソン）
8名



応募方法　官製ハガキに住所・氏名・年齢・欲しいプレゼントの番号・以下のアンケートの答えを書いて、右下の応募券を貼って右記まで送ってください。
Q1：よかった記事の番号をもくじから3つ選んで書いてください　Q2：つまらなかった記事の番号をひとつ書いてください　Q3：表紙のイラストの印象は？（①よい ②ふつう ③よくない）　Q4：本の価格は？（①安い ②ふつう ③高い）　Q5：この本は何で知りましたか？（例：書店で・広告で）　Q6：この本の感想についてお書きください

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃NINTENDO64編集部
「GBC攻略プレゼント係」まで
しめきり6月30日（当日消印有効）
当選者の発表は「電撃NINTENDO64」9月号（7月21日発売）誌上にて。

かんぺき攻略ブック プレゼント 応募券

ポケットモンスター金 POCKET MONSTERS
ポケットモンスター銀 POCKET MONSTERS

●6月発売予定●価格未定●任天堂●RPG●32M　B

戦闘シーン、新ポケモン情報を大紹介

1500万ポケモンファンみんなの夢をのせた『ポケモン金・銀』が発売される。どんなゲームなのか、カラーになってどこが変わったのか、戦闘シーンをまじえて紹介するぞ。さらに新ポケモンや新しいわざ、新トレーナーの情報もいっぱいあるよ。今からこれでチェックしておこう。

これが『ポケットモンスター金・銀』

やせいのポケモンと戦ってレベルを上げたりゲットしたり、ライバルやトレーナー、友だちとバトルしたりと、冒険中はもっとも見ることが多い戦闘シーン。今まで公開されていなかった、その画面が、いよいよ明らかにっ！　『ポケットモンスター金・銀』では、どんなポケモンたちとの出会いが待っているのか？　新たに使えるわざや、どうぐは？　わざを使うとどんなアクションやグラフィックが見られるのか？　と、いろいろ期待がふくらむよね。

右の画面は自分のバタフリーと、相手のフシギバナが戦っているところ。前作をプレイした人にはおなじみの画面だけど、よーく見ると変更点がいくつかあるんだ。GBカラーでカラフルになっただけではない『金・銀』の、新しくなった戦闘画面を説明していくぞ。



画面の見かた

①	自分のポケモンのグラフィック	自分が今、戦闘に出しているポケモンだよ。危なくなったらしまうことができる。
②	自分のポケモンのレベルとHP	自分のポケモンの状態がひとめでわかる。ちょっとだけデザインが変更に。
③	相手のポケモンのグラフィック、レベル、HP	相手のウインドウ。HPゲージのみの表示だよ。HPの正確な数値はわからない。
④	メッセージウインドウ	わざやどうぐの名前や使ったときの結果などがここに表示されるんだ。



⬆新たなポケモンどうしの戦い！　どんなわざをくり出して戦うのかな？　いったいなにポケモンなんだろうね。

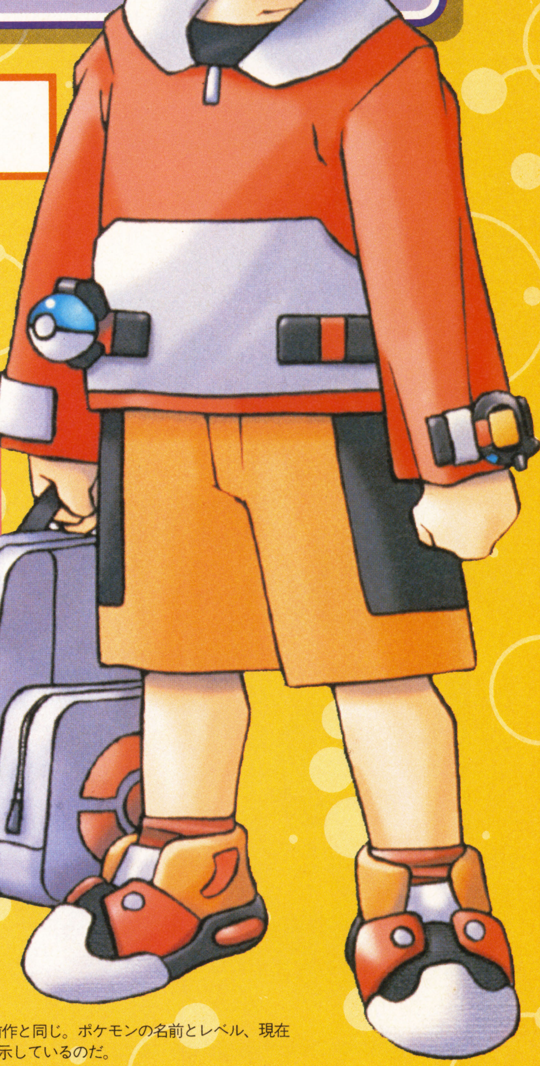
©1995-1999 Nintendo／Creatures inc.／GAME FREAK inc.

主人公

彼が今回の主人公。名前は自分で入力できるよ。服装はスケボースタイル？　腰に見えるモンスターボールらしきもの、腕時計、リュックなど気になるものを身につけている。前作の主人公と同じく帽子をかぶっているけど、なにか関係があるのかな…!?



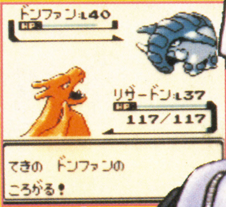
➡トレーナーとの戦闘前にチラッと姿を見せる、主人公のうしろ姿をキャッチ！



の戦闘画面だッ!

注目1 カラーになって迫力アップ！

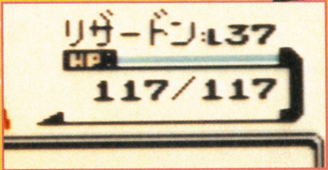
GBカラー対応なので、当然ポケモンたちも色鮮やかに！　前作ではわからなかったポケモンたちの色も、今回はバッチリわかるぞ。また、わざを使ったときのグラフィックも期待できるよね。カラーのド派出な演出で戦闘が大盛り上がりってわけだ。



➡おなじみリザードンと新ポケモン・ドンファンの戦い。なんだかサイドンによく似ているけど？

注目2 新しくなったHPゲージ！

残りHPをバーの長さで表示するHPゲージが少し変わったよ。より見やすくカッコよくなったネ。どくやまひ、ねむりなどのステータスが異常になったときは、前作と同じく、レベルの場所に表示されるのかな？



⬅基本デザインは前作と同じ。ポケモンの名前とレベル、現在のHP／最大HPを表示しているのだ。

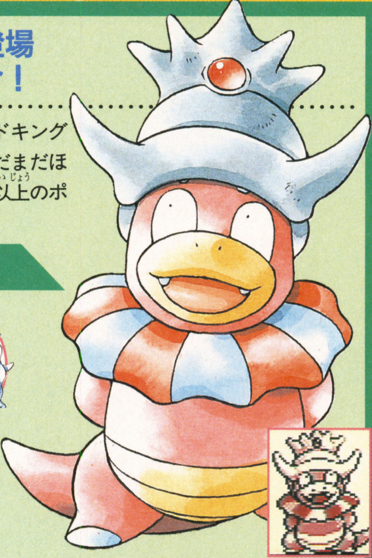
新たなポケモン、わざ、そして

『ポケットモンスター金・銀』に登場するポケモンとわざが、戦闘画面から明らかになったぞ。そのなかでも注目すべきはまったく新しいポケモンとわざがわかったこと。さらに新ポケモンについては、その進化に関する衝撃の新事実も明らかになったのだ。さらにさらに新トレーナーも登場して期待はふくらむばかり！



初公開2匹を含む登場ポケモンを一挙紹介！

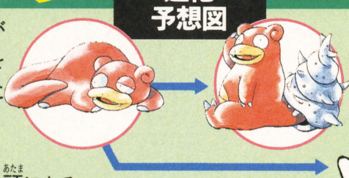
戦闘画面からの6匹と、ヤドキングの情報を教えるよ。これはまだまだほんの一部。『金・銀』には前作以上のポケモンが登場するよ。



ヤドキング

おまぬけなヤドンがシェルダーにシッポをかまれるとヤドランになるといわれるが、1万回に1回の確率で、シェルダーがヤドンの頭にかみつくことがあるらしい。すると高い知能指数をもち、かつ体力もあるヤドキングに進化するのだ。

進化予想図



⬆1万回に1回の確率で起こるという偶然の産物？のヤドキング。どんなポケモンなんだろうね。

画面から明らかになったポケモン



NEW! マリル

昨年公開された映画「ピカチュウのなつやすみ」に出演していたポケモンだよね。まんまるでカワイイ。



NEW! ブルー

マリルと同じく映画に出演していたポケモン。どうやら「にらみつける」を使えるらしいけど……？



NEW! ドンファン

マンモスのようなキバがあって力が強そうなポケモン。体を丸めてころがることができるらしいぞ。



リザードン

ヒトカゲがリザードを経て進化したかえんポケモン。前作では炎を使ったわざが強力だったよネ。今回は？



フシギバナ

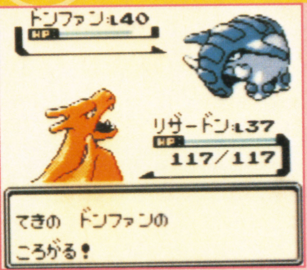
フシギダネ、フシギソウの最終進化形。今回は「あまいかおり」という新たなわざを使えるようだ。



バタフリー

アニメでも大活躍したちょうちょポケモン。キャタピーがトランセルを経て進化した。新わざはある？

トレーナーが判明ッ!



新わざ発見！覚えるわざも違うぞ

画面からわかった新しいわざは「あまいかおり」「ころがる」。さらに、防御力を下げる効果の「にらみつける」もあるようだ。前作でも150種類以上あったけど、今回は何種類くらいあるのかな？

今回明らかになったわざ

あまいかおり（フシギバナが使用）	「あまいかおり」というくらいだから、いいニオイなんだろうネ。相手を眠らせる効果があるのかな？
ころがる（ドンファンが使用）	ゴロゴロころがって相手に体当たりするのかな？　当たったら痛そうだよネ。
にらみつける（ブルーが使用）	前作でもあった相手の防御力を下げるわざ。対戦で使うと有利になる。今回はどうかな？



ガールスカウトのカナミ

前作でもいたガールスカウトにカナミという名前がついている。ジムトレーナーではなさそうだけど……。

ふつうのトレーナーにも名前がある!?

前作ではジムトレーナーや四天王にしか名前がついてなくて、道路などで戦うトレーナーは〝むしとりのしょうねん〟や〝おとなのおねえさん〟といった感じで呼ばれていたよね。ところが、左の写真を見ると〝ガールスカウトのカナミ〟となっている。もしかしたら、ふつうのトレーナーにも名前があるのかな？



ライバル

今回のライバルは、服装がスノボスタイル。前作と同じく名前はプレイヤーが入力する。やっぱりことあるごとに戦いを挑んでくるのかな。ロンゲ、自信満々な顔、得意げなポーズなどから性格は推測できそうだけど…!?どんなポケモンを使ってくるのかも楽しみだネ。

このマークは……？

➡服についているこのマーク。前作のロケット団みたいな組織があって、ライバルはそこに所属しているのかな？　それともただのブランドのマークだったり……。物語にどう関係しているのかが気になるところだが。

パワプロクンポケット

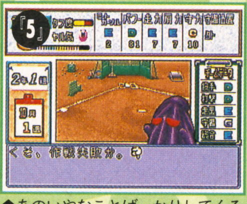
発売直前『パワポケ』の第一～二章を大紹介するぞ!!

『パワプロ』で人気のサクセスモードがGBになった！ これからは、いつでもどこでもサクセスが楽しめる。さらに『パワポケ』で育てた選手はN64『パワプロ6』でも使えちゃうのだ。

●4月1日発売●¥4,500●コナミ●SPG●16M B

サクセスの舞台は なんと あの極亜久高校だ

『パワポケ』のサクセスの舞台は、なんとN64『パワプロ5』で、いろんないやがらせをしてきた極亜久高校。プレイヤーは野球部に入部して、プロをめざすのだ。その内容はGBなのに本格的。でも舞台が舞台なだけに、敵チームにいやがらせをすることもできるなど、今までとはひと味違ったサクセスが楽しめるぞ。



⬆あのいやなことばっかりしてくる高校が舞台だなんて……。



⬅変なマスクでおなじみの外藤は、一年先輩。『5』ではかなり実力のある選手だったけど…。

学年ごとに設定された目的をクリアせよ！

このゲームの最終目的は、今までのサクセスと同じく、ドラフトで指名されること。しかし、『パワポケ』では最終目的以外にも、各学年ごとに目的が設定されていて、それをクリアしないとゲームオーバーになってしまうぞ。



⬅教頭が難題をふっかけてくるのだ。負けちゃダメ。

第一章 目的：部員を9人以上集める　黎明編（1年生）

第二章 目的：1年以内に公式試合で勝つ　飛翔編（2年生）

第三章 目的：甲子園大会に出場する　疾風怒濤編（3年生）

対戦モードでは サクセスで勝ったチームが使えるぞ

『パワポケ』には、サクセス以外にも対戦モードがある。そして、そこで使用できるのがサクセスに登場する各高校なのだ。でも、サクセスのなかで勝たないと使えないけどね。



⬆GBですから、とうぜん通信ケーブルを使っての対戦もできちゃうぞ。

⬇サクセス中の対戦チームが使えるので、戦力分析にはもってこいだね。



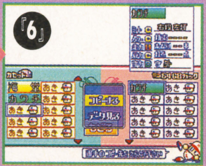
作成したキャラは『パワプロ6』で使用可能!!

『パワポケ』の目玉ともいえるのがこれ。なんと『パワポケ』で作成した選手がN64『パワプロ6』で、使用することができるのだ。転送方法は、64GBパックかパスワードでデータをコピーするだけ。とってもカンタン。



⬆まずは『パワポケ』で選手を作ろうね。

⬇で、GBパックかパスワードでデータをコピーするだけ。



 ©1999 KCE OSAKA DEVELOPED BY KCE OSAKA.

第一章 黎明編 野球部部員を集めて極亜久高校野球部を再建せよ！

第一章の目的
部員を9人以上にする

野球部崩壊!! さっそく部員を集めにいくべし!!

早めに部員を集めて練習しよう

第一章は主人公が極亜久高校に転入した9月から始まる。ただし、最初の1か月はできることが少ないので、サクセス攻略の通例どおり、体力とタフ度アップにはげもう。10月になると先輩たちがいなくなり「うろつき」コマンドが追加される。ここから本格的にゲームがスタート。できるだけ早めに部員を集めて、後半は練習をしたい。



⬆病気などをもっている場合は、9月中に治しておこう。



⬆そして、このイベントのあとに第一章のメイン、部員集めが始まるぞ。

練習はできるけど部員集めを先にしよう！

最初から練習はできるけど、やはり部員を確保してから練習したほうが無難。部員の強化もできるしね。



➡必要最低限だけ部員を集めて、あとは練習に専念してもいい。

第一章では評価はあまり気にしなくてもOK

『パワポケ』では、評価はチームメイトと世間の2つ。第一章では部員を集めるまでは気にしなくてもOKだ。



➡世間の評価は、練習中にケガをしても下がる。注意しよう。

第一章の流れ

人間、未来がわかれば楽になるハズ。ってなわけで、第1章のおおまかな流れを紹介するぞ。

9/1週

●極亜久高校に転入 —オープニング—

プロになる夢を胸に、極亜久高校野球部に入部する主人公。しかし、野球部は荒廃していた。それでも夢を捨てない主人公だが……。



9/4週

●パワフル高校に負ける 先輩たちは病院送りに

毒入り弁当で相手を弱らせたが結果は惨敗。先輩たちがひょんなことから病院送りに。

10/1週

●亀田野球部に入部

「うろつく」コマンド追加

部員集めスタート

先輩がいなくなったことで、部員を集めるために「うろつく」コマンドが追加。ここから本格的にゲーム開始。



校内をうろついてミニゲームなどで部員集め

11/4週

●平山野球部に入部



亀田が連れてきてくれ、かならず部員になる平山。彼は主人公の守備位置によって、投手か野手かが変化するぞ。



1/3週

●荒井3兄弟野球部に入部



食べものにつられて、部員になってくれる荒井3兄弟。これで一気に3人も部員に。にしても、強烈なキャラ。姉もいます。



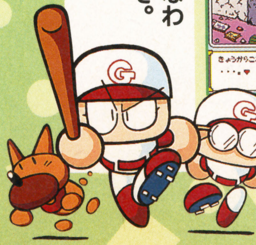
3/4週

●野球部の存続が決まる

第二章飛翔編へ

一定数部員が集まらなければここでゲームオーバー。ちなみに部員を早く集めても、問題が発生しますが、それはここで解決するぞ。

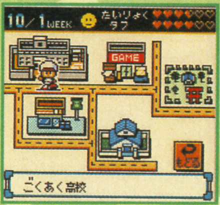




うろつきコマンドでいろんな場所へ行こう!

メインマップではいろいろなイベントが起こる

マップはメインマップと校内の2種類があり、メインマップでは、いろんな場所でイベントが発生するぞ。そこでしか発生しないイベントや、登場しないキャラもいるのでいろいろな場所へ行ってみること。また、N64版のサクセスと同じように、イベントでしか身につけられない特殊能力もあるので要チェックだ。ちなみに部員は集められないぞ。



⬅部員がいる状態だと各場所で登場することもあり、チームメイト評価がアップする。

ゲームセンター

『パワプロ』のサクセスではおなじみのゲームセンター。亀田と対戦したり、クレーンゲームをするイベントがある。獨田マリコはここで登場(ここに来なくても登場することも)。



⬆ゲゲゲッチという携帯ゲームをとれと命令してくる。

神社

ここでは『5』と同じように練習ができる。また亀田やそのほかの部員のイベントも発生する。全体的に能力アップするイベントが多いかな。



⬅練習は3種類ある。ムリしてケガをしないように。



➡部員のイベントだとチームメイト評価がアップ。

コンビニ

態度の悪い店員がいる。ここに来るとヤル気が下がり、血の気が上がることが多い。女の子の店員は性格はナニだけどチトかわいい。



⬅あるイベントを見ないと名前がわからないぞ。



➡このバーコードな店員がなぜか冷たいんだよね。

自宅

母親は他界しているらしく、父親と主人公のふたりだけ。その父親も会話すると、ときどきヤル気がダウンする。でも基本的には、マイナス能力をとってくれることが多いぞ。



⬆平凡なサラリーマンといった感じのパパさん。

部員は校内マップで集めるべし

第一章の最大の目的である部員集め。部員は、極亜久高校内でしか集められないので注意しよう(よく考えるとあたりまえ?)。部員になるキャラには、会話するだけでOKなキャラとミニゲームで勝てば部員になるキャラのふたとおりいる。もちろんミニゲームで勝って入れた部員のほうが、初期能力は高いぞ。

練習の指示は部室でね

ミニゲームで集めた部員は、もといた部室に行くと練習を指示することができるのだ。各キャラの能力を確認し、上手に能力アップさせよう。



屋上

佐藤が部員になってくれる。でも、外藤のイベントもあり、会えないことも多いぞ。何度も来て部員にしよう。



⬅ひとりでお弁当を食べている佐藤。

部室

部員集めのミニゲームをするには、ここに来るべし。かならず会えるのがグーです。部員にするのは難しいけどね。



⬅野球部に行くと掃除イベントが発生します。

教室

ここでは貧乏学生の田中とカードマニアの鈴木、ふたりが部員になってくれるぞ。ほかにもいろいろイベントがあるぞ。



⬅ありがちな名前。もしかして適当?

音楽室

部室以外でミニゲームをするのはここだけ。ここにいる水原くんは、勉強もできてスポーツもOKなスゴイ人です。



⬅顔はイマイチだけど文武両道なデキる男。

ミニゲームでほかの部から部員を引き抜こう!

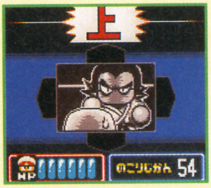
能力の高いキャラを部員にする

前ページで書いたとおり、ミニゲームで部員にするキャラは能力が高い。となれば、やはり彼らを部員にしたほうが、強い選手を作るのに有利なはずだ。というわけで、その5種類のミニゲームをバッチリ紹介するぞ。ただし、反射神経を必要とするミニゲームが多いので、わかっていても難しいけど。

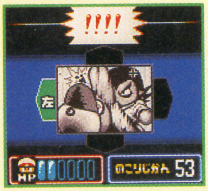


空手部

ここではコンクリートをも砕くパンチの持ち主、村上が部員になる。ミニゲームは、村上のパンチを1分間よけ続けるもの。主人公の体力がなくなったら終わり。



⬅彼が叫んだ方向と逆の方向によければOK。タイミングはシビア。



⬅早すぎても遅すぎても、ボコボコにされてしまうので気をつけよう。



テニス部

テニス部では、サイコロとボールがどのカップの中にあるかを当てるミニゲームをする。カップが動くので、見落とさないように。正解すれば、三鷹が部員になるぞ。



⬅最初は相手にしてくれない三鷹。2度めから、ゲームができる。

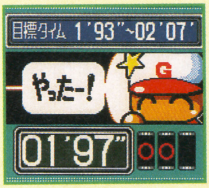


⬅いちばんカンタンなゲーム。でも突然関係ない問題を出してくることも。

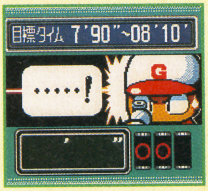


陸上部

陸上部はストップウォッチ止めゲーム。部員になってくれる武田剛がいう秒数内に3回止めればOK。ただし、最後の3回めは残り1秒からタイム表示が消えるぞ。



⬅単純なだけに、これといった攻略法がない。やっかいなゲームかも。

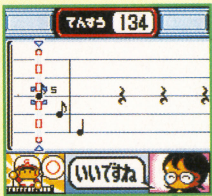


⬅3回めは残り1秒でタイム表示が消えるので、時計を用意するといい?

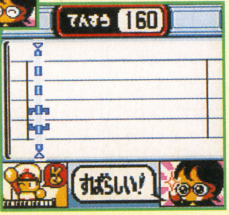


音楽部

ここで部員になってくれるのは、水原。音楽室だけあって、『ビートマニア』風のミニゲームだ。右から左に流れる音符に、カーソルを合わせてタイミングよくボタンを押していく。1回で1~5点入り、合計で180点以上とれば合格だ。コツとしては、連続した音符のポイントでは、早めにボタンを押していくことかな。



⬆ここは音符が連続していて、かなり難しいポイント。早めにサクサクッと押すべし。



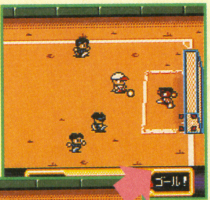
➡合格ラインは180点。でも、失敗すると合格ラインは下がっていくので少しラクになるぞ。



サッカー部

サッカー部は、その名のとおりサッカーのミニゲーム。サッカー部員をよけてシュートする。キーパーは部員になってくれるボブ・サムソン。ジャマする部員を上か下に引き寄せてから抜いて、スペースを確保すること。





⬆できるだけ、上か下にサッカー部員を引き寄せよう。そして集まってきたら、サクッと抜く。



➡そうすれば、スペースができて先に進みやすくなる。部員が多くてもこれなら大丈夫。

⬅最後は上下するキーパーのボブをよけてシュート。これはカンタン。

第二章 飛翔編 弱小チームをきたえて公式試合で1勝するべし!!

第二章の目的
1年以内に公式試合で勝つ

新たなる試練!! 1勝めざしてチームをきたえる!!

またまた難問が……

部員を集め、顧問も決まり、やっと普通にプレイできると思ったら大間違い。あかつき高校との試合（惨敗）を見て、教頭が1年以内に公式試合で1勝できなければ廃部と決めてしまう。第二章では自分だけでなく、チームの能力アップも重要だ。





⬅寄せ集めの野球部。あかつき高校に惨敗してしまう。それを見た教頭はまたいやがらせを……。

メインマップに移動できる場所が増えるぞ

第二章に入ると、メインマップで移動できる場所に「かわら」が追加されるぞ。ここでは、チーム全体の練習をすることができるので、今後何度もお世話になるハズ。また、校内マップには行けなくなる（校内に入ることは可能）。



⬆第二章に入ってからメインマップを見ると、左に「かわら」が出現しているぞ。

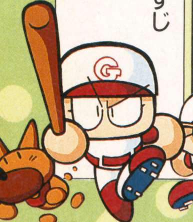


⬆さっそくそこに行ってみると、チームで練習をするイベントが発生。違うイベントも起きるけどね。

チームをきたえるにはかわらに行こう

第二章の流れ

公式試合は10月までないので、あせらずじっくりチームをきたえよう。



4／3週

●石田ゆきマネージャーに

カンタンに1勝するには…、というわけで相手チームを弱くするコマンド登場。

「ぼうがいさくせん」コマンド追加



5／1週

●練習試合 VSあかつき高校

1か月前に負けたばかりのあかつき高校との練習試合。しかし今回の相手は1年生。

6／1週

●練習試合 VSパワフル高校



あかつき高校と同レベルの力をもつパワフル高校とも試合。ちなみに両高校に勝っても公式試合ではないのでクリアにはならない。



7／1週

●地区予選 ……しかし!!



そして、念願の公式試合だが、教頭のたくらみで、負けてしまう。ちなみにこのイベントで加藤先生らしき人物が登場。



10／1～4週

●秋季大会



ここが本番。この大会で1勝すれば第二章の条件をクリアしたことになるぞ。秋季大会なので勝てばセンバツに出られるはずなのだが……。



3／4週

●野球部の存続が決まる

第三章 疾風怒濤編へ

じつは、秋季大会で1勝できなくても、ここで最期のチャンスが与えられます。それに負けると本当にゲームオーバーです。



新たなるコマンド「ぼうがいさくせん」の使いみち

やはり極亜久!! 「ぼうがいさくせん」で相手チームを弱くしよう!!

第二章に入って、四路さとみに会った次の週から(4月3週)、新コマンド「ぼうがいさくせん」が追加されるぞ。このコマンドは、その名のとおり敵チームに対して妨害作戦を仕掛けるコマンドだ。このコマンドを使えば使うほど、敵チームが弱くなっていくぞ。でもそのかわり、世間の評価も下がるけどね。できれば使用したくないコマンドなんだけれど……。



⬅ある日、外藤先輩と夜道を歩いていると、四路さとみに会うイベントが発生。



➡次の週になると部室にさとみが登場。そして「ぼうがいさくせん」コマンドが追加。



⬆「ぼうがいさくせん」コマンドを使うと、チームメイトがおなじみのゲドーくんの衣装で妨害工作にいくぞ。

血の気に注意しないと とっても イタ～イめにあうぞ!!

「ぼうがい」はしたくはないけど……

敵チームが弱くなるとはいえ、気持ちいいもんじゃないし、世間の評価も下がるので、あまり使いたくないのが「ぼうがいさくせん」。しかし、『パワポケ』では、どうしても使用しなければならない状況が発生するのだ。それは血の気が多くなっているとき。主人公の血の気が一定の数値を超えると、選択できるコマンドが減り、血の気を下げるには練習するか、「妨害作戦」をするかの二者選択を迫られる。でも、練習を選ぶと……。



⬆第一章では関係なかったが、第二章以降はこの画面で評価以外にも、血の気の数値を気にするように。



⬆血の気がたまると、このように主人公が興奮状態になってしまうぞ。



➡そうなると、「ぼうがいさくせん」するしかなくなる。練習もできるんだけど、ケガ率がものすごく高くてとても練習なんかできない状態に……。

血の気が多いとケガ率がアップ

血の気を下げるには練習がベスト。しかし、血の気が上がって興奮状態になっていると、練習時のケガ率が大幅にアップする。でも、このときは練習の経験点が、いつもの1.5倍。イチかバチか練習してみる?



➡このケガ率。度胸があるなら練習して、オールA選手を狙ってみてもいい。

一度も「ぼうがいさくせん」を使わないといいことがある?

こういうシステムがある以上、やはり気になるのは「ぼうがいさくせん」コマンドを1回も使用しなかった場合のこと。くわしいことは不明だけど、妨害作戦をしないと、途中で普段は見られないさとみのセリフなんかもあるので、もしかすると……。



➡じつは後半、妨害作戦をしていたため……というイベントがあるのだけど。

気になるイベントをチラッと公開!!

けなげに ひとり かわらでもくもくと練習する 平山の青春

第二章で登場するかわら。ここでは、チームメイトの練習がメインなんだけど、たまに平山が練習しているイベントが発生。チームの足を引っ張らないように、ひとりもくもくと練習する姿に感動し、主人公も一緒に練習をする。青春を感じるよね。



➡う〜ん、努力の人だね。でも、誰かさんより能力が高いんだけどね。

なぜか タコヤキ 好きなキャラクターたち

この『パワポケ』をプレイして目につくのが、タコヤキの存在。お正月にタコヤキ、さしいれにタコヤキ、あすかのお弁当にタコヤキが入っていたりと、なぜかタコヤキ関連のイベントが多い。開発しているのが大阪だからなんだろうけどね。



⬅いちばんよく見るタコヤキさしいれイベント。



⬅お正月だってタコヤキを食べてます。

部員にした キャラ でイベントが変化する!?

部員にできるキャラたちには、各キャラごとにイベントが用意されているぞ。たとえば、ボブの家でご飯を食べたり、田中がバイトしていたり、水原が守備位置変更を提案するイベントなど。第一章で多くのキャラを部員にしておくと楽しいかも。



⬅ボブは家に行く以外にも、練習関連のイベントもあり。



➡貧乏学生田中は、バイトしながら練習することも。

GBでも登場します ダイジョーブ博士の危険な誘惑

そしてそして、サクセスで忘れてはならないのがダイジョーブ博士だ。もちろん今回も、アヤシさにみがきをかけて登場。どうやら今回は、後半である組織に入って、選手改造の研究をすることになるみたい。ちなみに選択できる手術の種類は、今までとほぼ同じ。うまく利用して能力を上げるべし。



⬆「5」とくらべて、ちょっとスリム? やってることは同じだけど。

アヤシイ関係 さとみとプロペラ団と妨害作戦と

野球部に入りびたっている四路さとみ。そして、極亜久高校周辺でアヤシげな行動をおこしているプロペラ団。どうやら彼らと妨害作戦とは、何か関係があるらしい。その関係を知りたければ、妨害作戦を何度もくり返してみよう。真実が見えてくるはず。さらに、さとみを彼女にすると……。



情報集め?



正式名称?



アヤシげな言動

第一章～二章に登場するキャラたちを大紹介!

超楽しいキャラがいっぱい

このゲームでは、第一章～二章だけでも、大勢のキャラが登場する。というわけで、ここではそのキャラの一部をバシッと紹介。ミニゲームで部員になるキャラは前ページで紹介ずみなので割愛してます。



N64版の矢部にそっくりな人。矢部と違うのは、ムリヤリ入部させられないところ？

亀田



顔つきは悪いが、じつはいい人。にしても、このマスクはなんなんでしょう。花粉症？

外藤先輩



主人公の幼なじみ。病弱なため、ときたま入院してしまうことも。タコ好きな人!?

あすか



野球部顧問。髪型が2パターンあるけど、ポニーテールがお似合い。彼女になるか？

よう子先生



ハンドボール部顧問。野球部に何度もいやがらせをしてくる。ハンカチかむのやめなさい。

教頭先生



なぜか教頭に頭の上がらない人。弱みでも握られているのでしょうか。ヅラとか？

校長先生



『5』でおなじみの人。このゲームでは、パワフル高校のキャプテン。ナスビに似てる。

松倉



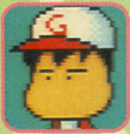
彼もおなじみ、あかつき高校の天才選手。『5』であった交通事故イベントもある。

猪狩　進



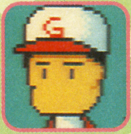
二枚めっぽい名前ですが、ごらんのとおりの姿。鼻のバッテンはなに？

平山紀之



屋上でひとりさみしく、お弁当を食べている人。彼に野球ができるのか？

佐藤



カードマニア。こんな顔して（失礼！）甲子園の近くに彼女がいるらしい。教室にいる。

鈴木



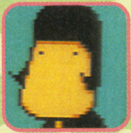
教室にいる貧乏学生。貧乏なためにバイトしながら練習する、左門豊作な人。ステキ。

田中



謎に満ちた荒井3兄弟。普段から3人ともヌボーッとしている。1月に部員になる。

荒井金男



右に同じ。見分けかたは、モミアゲの形ぐらいか。誰がお兄さんなの？

荒井銀次



名前の由来は、金銀パールプレゼントというCMから。「晴夫」＝「パール」はやや苦しい？

荒井晴夫



あることを目的とした団体の首領。その目的は現代の社会事情をついていて怖い。

プロペラ団ボス



そして、その団体の工作員。主人公にも声をかけてきますが……。花屋っぽい外見。

工作員54号



片親でも、主人公を健全に育てた立派なお父さん。普通のサラリーマンらしい。

主人公・父



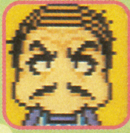
ゲームセンターで会える。あんがい、いい子かも。名前は「ドクターマ○オ」からか？

獨田マリコ



初対面でいきなりぶつかってくる。コンビニ店員。名前を逆に読むとゲームショウ!?

佐瀬美奈子



超態度が冷たい店員。そこまで冷たくされると、逆に気になる。バーコードおやじめ！

コンビニ店員（男）



第二章で亀田くんにダマされ、野球部のマネージャーになる。存在感薄い感じ。

石田ゆき



なぜか野球部に入りびたっている人。ハネた髪が、チャーミング。彼女になるぞ。

四路さとみ



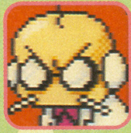
シルエットが誰かに似ているプロペラ団の工作員。黒くてもハネた髪がチャーミング。

工作員96号



体がとても弱い英語の先生。でも熱血だし、能力を上げてくれるから好き♡

アルベルト先生



『5』よりヒゲが細く、マユのあたりが怖くなりました。今回は、助手はいないみたい。

ダイジョーブ博士



夏のある（固定）イベントでチラッと登場する『5』の加藤先生っぽい人。

加藤先生？

外でも遊べる『ビートマニア』！

beatmania GB

●発売中●¥4,300●コナミ●ETC●8M

アーケード版やPS版が大人気のDJシミュレーションゲームが、ついにGBで登場！　オリジナル同様、センスのいいグラフィック、ノリのいい音楽が雰囲気を残しつつみごとに再現されている。ゲームボーイへの移植にあたって、アレンジの方向性が考えられている良作だ。

携帯機初登場のGB版はこんなにも豪華仕様！

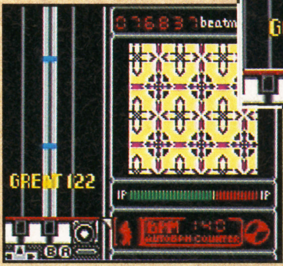
画面の上から落ちてくるリズムバーに合わせて、タイミングよく十字キーやA、Bボタンなどを押し、テクノ、レゲエ、ジャズ、クラシックなど、さまざまなジャンルの曲を演奏するゲームだ。このGB版には、新曲も含めて演奏できる曲が全部で20曲も収録されているほか、ゲームモードにも新たなものが追加されている。また、使うボタンの数も設定できるので、初心者から上級者まで幅広く遊べるのだ。では、これらの要素をひとつずつ紹介していこう。



⬆リズムバーが判定ライン（下の赤線）に重なったときに、タイミングよく対応するボタンを押そう。



⬅演奏終了時に、グルーヴレベル（クリアのめやす）がレッドゾーンに達していれば、次のステージに進めるのだ。



⬅最高のタイミングでボタンを押すと、GREATとなる。連続してGREATを出せば横に回数が表示され、得点も上がるぞ。

収録曲は全部で20！

アーケード版から選んだ10曲とGB版オリジナルの10曲、合計20曲が収録されている。そのうちの5曲は隠し曲で「ARCADE」「GB−MIX」のそれぞれのモードで高得点を取るとパスワードが表示され、これを入力すると「FREE」で演奏できるのだ。



⬅曲は豊富に用意されている。なかにはとんでもない難易度を誇るものも……。すべて演奏することができるかな？

	ジャンル	曲　名
ARCADE	?	dJ battle
	break-bts	2 gorgeous 4u
	funk	CAT SONG Theme of UPA
	techno	OVERDOZER (romo mix)
	j-dancepop	Believe again
	bossagroove	Papayapa Bossa
	konamix	Salamander Beat Crush mix
	minimal techno	OVERDOZER (driving dub mix)
	big beat MIX	Metalgear solid-main theme
	eurobeat	Luv to me
GB-MIX(オリジナル曲)	reggae	It's your funky life！
	jazz	Kiiroi Kabin
	rakugakids	Theme of RAKUGAKIDS
	latin	Feel the Beat！
	classic1	Amadeusu Mania
	classic2	The Nutcracker Suite
	country	Cow Boy Star
	disco	Mirror ball
	E.N.K	Okkasan no uta
	classic3	Suite No.3 Air

©1997 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

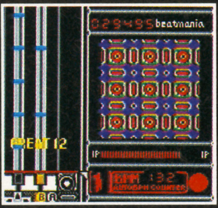
GBならではのさまざまな要素を紹介!

いろいろなモードで遊べる

アーケード版の曲を演奏できる「ARCADE」、GB版オリジナルの曲を演奏できる「GB−MIX」、好きな曲を自由に選んで演奏できる「FREE」など、ゲームモードは盛りだくさんの内容となっているのだ。それぞれのモードの違いを紹介していくぞ。

ARCADE アーケード

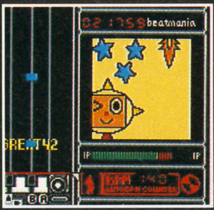
アーケード版の『1st.』『2nd.』『3rd.』から選ばれた10曲を演奏できる。「NORMAL」と「EXPERT」の2つがあり、「EXPERT」は、グルーヴレベルメーターがフルの状態から始まる。ミスするとメーターが減っていき、なくなるとゲームオーバーだ。



⬆GREATやGOODを出してもメーターが上がらないのだ。

GB-MIX ゲームボーイミックス

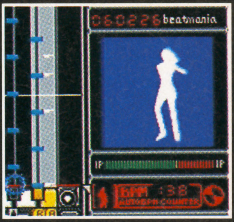
GB版のために新たに作られたオリジナル曲を演奏できるモード。各ステージで演奏する曲は決められていて、全10ステージを順番にクリアしていく。このモードの曲は、いずれもアーケード版に負けない完成度とバランスのよい難易度をほこる。演歌もあるぞ。



⬆アーケード版やPS版で遊んだ人もこの新曲を試してみよう。

FREE フリー

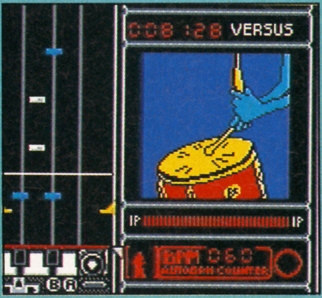
「dj battle」以外の曲を演奏できるモード。難しい曲も、このモードで思う存分練習することができるぞ。さらにCOMの演奏を見ることができる「AUTO」も用意されている。これを見れば、曲の感じがつかめるので、自分でプレイするときの参考になるのだ。また、「HIDDEN」は途中でリズムバーが消えてしまう。対戦プレイの練習に使おう。パスワードを入力すれば、隠し曲も演奏できるようになるぞ。



⬅難しい曲は、まず「AUTO」でCOMの演奏を見て、曲の感じをつかもう。

通信対戦ができる

通信対戦のルールは、グルーヴレベルメーターが先になくなったほうが負け。ミスをするとメーターが減ってしまうぞ。GREATを連続で出すGREATコンボを続けると相手の「HIDDEN POINT」を上げることができ、相手の演奏のジャマができるのだ。



⬅「HIDDEN POINT」が高くなるとリズムバーの見える範囲が狭くなり、どんどん演奏しにくくなってしまうのだ。

設定をいろいろ変えられる

ボタン数は2・3・5・FULL(6)の4つのなかから自由に設定できる。使うボタン以外は、COMが自動的に演奏してくれるのだ。自分の実力に合わせて選ぶことができるぞ。また、操作方法も3タイプのなかから選べるのだ。



⬅操作方法の変更や、使うボタン数なども決められる。初心者から上級者まで、幅広く楽しむことができるのだ。

エルや魔獣たちの冒険をカラーでもう一度！

Last Bible

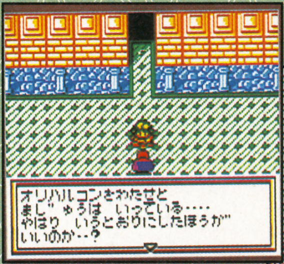
女神転生外伝 ラストバイブル

独特な世界観、悪魔合体でおなじみの『女神転生』シリーズ。その外伝として、1992年に発売された『ラストバイブル』がゲームボーイカラー対応になって帰ってきた！ 魔獣たちの勇姿が色鮮やかによみがえる……!!

●3月19日発売●¥3,980●アトラス●RPG●8M B

より遊びやすく、色鮮やかになって『ラストバイブル』が帰ってきた！

人間、魔獣、そして神々……さまざまな思惑が交差するストーリー、魔獣を仲間にしたり、その魔獣を合体させて新たな魔獣を創り出す斬新なシステムで話題になった『ラストバイブル』。カラー対応になって画面が鮮やかになっただけでなく、戦闘や敵との遭遇確率のバランスが調整されたり、新たにグラフィックを描き下ろした魔獣を追加するなど、さまざまな改良がされているのだ。



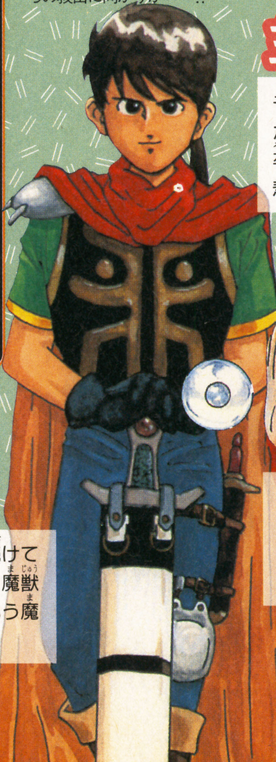
⬆魔獣たちによる突然の侵攻！ 主人公エルは、とり残された子どもたちの救出に向かうが……!?

⬇すでに各地が魔獣によって占領されている！ 魔獣を倒して街を解放しながら、世界を救うのだ。



STORY

第5惑星。
ここに住む人々は、姿形こそ人間と変わりないが、フォース・ガイアと呼ばれる不思議な能力をもっていた。
彼らの先駆者たちは、永遠に続く平和を願い、生命増幅の力をもつオリハルコンを創り出す。そして時は流れた……。
世界は3つに分かれ、それぞれアトランティス、ムー、レムリアと名づけられた。
物語は、レムリアの小さな街モイラに住むガイアの訓練生エルが、卒業の日をむかえるところから始まる。
これから起こる悲劇を、今はまだ誰も知らない……。



主人公エル

モイラの街でガイアの力を極めるために修行をしている少年。無事卒業の日を迎えるはずが、突然の悲劇に巻きこまれる……。



魔導師ウラノス

ムー大陸からきた神官の娘。動物と話すことができるガイアをもち、いつも動物と話している。魔獣との対話も得意。



魔獣合成師キシュ

魔獣に興味をもち、研究を続けている。研究の成果があって、魔獣を合体させるコンバックという魔法を使いこなす。

魔獣と会話して説得できれば心強い仲魔に

普通のRPGでは、遭遇した敵を倒して先へ進む。だが、このゲームでは、遭遇する魔物と会話することができ、会話の内容しだいでは仲魔にすることができるのだ。仲魔になった魔獣は、プレイヤーの命令に従い、戦闘時に活躍してくれるぞ。ただし、必ず仲魔になるというわけではなく、説得に失敗すると怒って攻撃してくることもある。魔獣とのコミュニケーションをうまくとることが大切なのだ。



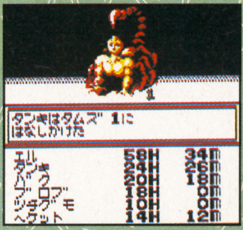
⬆魔獣の質問には、「はい」、「いいえ」のどちらかで答える。



⬇魔獣と交渉して、仲魔になってもらうのだ。

仲魔に交渉させることも

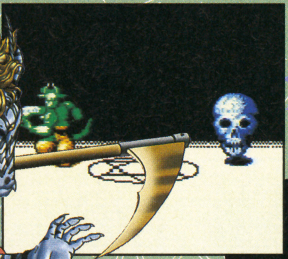
パーティに仲魔がいるのなら、交渉を任せることが可能。ただし、会話の内容は指示できないぞ。



⬅魔獣どうしならきっと心を開いて仲魔になってくれる?

2体の魔獣を合体させて、より強力な魔獣に





ゴズキ＋リッチ＝アトラス



⬆➡2体の魔獣から、新たな魔獣アトラスが誕生。これがこのシリーズの醍醐味だッ!

仲魔になった魔獣は、戦闘をしてもレベルアップをしないため、冒険が先に進めば進むほど、敵との戦いがつらくなる。パワーアップさせるには、2体の魔獣をコンバックという魔法で合体させて、より強力な魔獣を創り出すのだ。ただし、魔獣の組み合わせによっては弱くなることもある。まれにミューテーションという合体事故が起こり、通常では仲魔にならない魔獣ができるらしいが……?

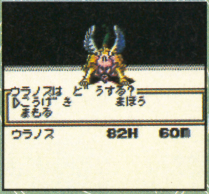
通信対戦で友だちの魔獣と勝負できる!

電源を入れる前に、2台のゲームボーイを通信ケーブルでつなげておけば、通信対戦モードで遊べる。このモードでは、自分の魔獣パーティと、友だちの魔獣パーティを戦わせて、強さを競えるのだ。勝負は5体のパーティが1対1で戦い、勝ち数が多いプレイヤーが勝者となる。プレイヤーは魔獣に命令することはできるが、戦闘中の交代はできない。どの魔獣を何番めに出すのかがポイントだ。



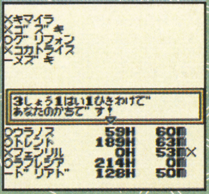
1 メンバー選択

パーティにいる魔獣のなかから、戦わせる5体を選ぶ。選んだ順番で魔獣の戦う順番が決まるぞ。



2 戦闘

ゲーム中の戦闘と同じように、コマンドを選んで戦う。1対1で戦い、HPを0にしたら勝ちだ。



3 勝敗決定

5回戦を戦い、勝った回数が多いプレイヤーが勝利。戦闘結果は自動的にセーブされるぞ。

©ATLUS 1992,1999

『ラストバイブル』の続編も色鮮やかに！

Last Bible II

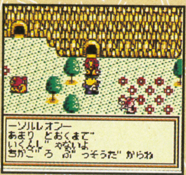
女神転生外伝　ラストバイブルII

●4月16日発売●¥3,980●アトラス●8M　B

好評だった『ラストバイブル』の続編である『II』もカラー対応になってよみがえる！　魔獣集めに奔走し、合体をくり返した日々を再び味わえるのだッ!!

あれから2000年、世界は再び救世主を求める……

前作で好評だった魔獣との交渉、合体といったシステムがさらに充実。『I』のカラー化と同様に、一部描き下ろされたグラフィックの追加、難易度のバランス調整など、遊びやすさを追求！



⬅主人公ユーリは魔獣に育てられた少年だ。



エサウ

伝説の都ブランティカを探し求める冒険家。

サフィア

強力な攻撃魔法を自在に使いこなす女戦士。

ユーリ

魔獣ソルレオンに育てられた少年。魔獣と会話ができる。

STORY

エルたちの活躍で平和をとり戻した第5惑星と第3惑星。しかし、突然の変異によって第5惑星は崩壊してしまう。生き残った人々は第3惑星へ移住するが、先住者である魔獣たちとの間に争いが起きる。魔獣たちはグライアスと呼ばれる人物に率いられ、激しく抵抗した。魔獣王グライアスの名は恐怖の伝説として語り継がれる。そして2000年の時が流れ……。

おなじみの魔獣合体がより充実

『I』同様、仲魔にした魔獣は、合体させて強力な魔獣を創り出すことができる。魔獣の数が増えているので、よりいっそう合体を活用することになるはずだ。当然合体にはコンバックという魔法を使うのだが、『II』ではさらに、街にある魔獣合体屋でも合体させることができるのだ。2体の魔獣を合体させて1体を誕生させる、まれに合体事故ミューテーションが起きるなどの基本的なシステムは同じだが、『II』では新たに武器を装備させた魔獣を合体させられるようになった。この武器によって合体後に変化が生じる可能性があるのだ。また魔獣合体をくり返す日々が来ること間違いなし！

リリム　＋　ラケー　＝



バシリスク誕生！



⬆仲魔を合体させて、強力な魔獣を創り出せば、きっとキミに力を貸してくれるはずだ。

魔獣も武器を装備

主人公たち人間が装備する武器を、魔獣に装備させることが可能。武器を装備した魔獣はパワーアップするし、合体のエッセンスにもなるのでいうことナシ！　ただ、武器との相性があるので、必ず装備できるわけではないぞ。

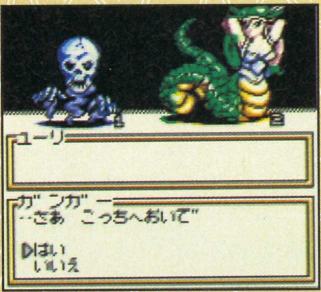


⬅武器でパワーアップした魔獣は強い。さらに合体させるときにも役に立っておトク。

 ©ATLUS 1993, 1999

魔獣を仲魔にする2つの方法

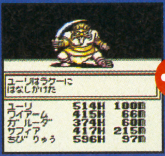
『I』では会話をして交渉が成立すれば魔獣を仲魔にできた。今作でも同様に交渉をするのだが、新たにリアルタイム制を導入している。さらに、フィールドにワナを仕掛けて捕らえるといったことができるようになった。それぞれを詳しく説明するぞ。



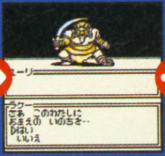
⬅敵として戦うのはイヤだけど、仲魔になってくれれば非常に心強い！

リアルタイムで進行する会話

魔獣に話しかけ（話しかけられ）、質問に対して「はい」、「いいえ」で答えるのは前作と同じ。だが、この返答を入力したタイミングによって魔獣の対応が変化するのだ。質問になかなか答えないと、せかしてくることもあれば、即答すればアヤしむことがあったりと、なかなか一筋縄ではいかない。より臨場感あふれる交渉が楽しめるようになったのだ。



⬆まずは話しかけて、交渉開始だ。



⬆この質問に対して何も答えないと……。



⬆アヤしまれて、気まずい雰囲気に。

ワナにエサ「マグネタイト」を仕掛けて捕獲！

フィールドにはワナが設置してある。といっても、これはプレイヤーの行く手を阻むものではなく、魔獣を捕獲するためのものだ。このワナに魔獣の大好物である生体エネルギー"マグネタイト"を仕掛けて、魔獣をワナにかけるのである。捕獲した魔獣を解放すると仲魔になってくれるのだ。



⬅ワナにエサを仕掛けてじっと待つ。

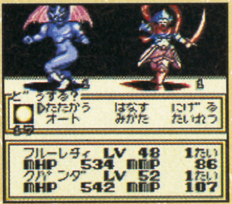


⬅捕らえた魔獣は解放すれば仲魔に。

さまざまな影響を及ぼす月齢

第3惑星には月が存在する。当然時間の移り変わりによって月の満ち欠けがあり、これが魔獣にさまざまな影響を及ぼすのだ。月の満ち欠けは、プレイヤーがフィールドやダンジョンなどを歩くとじょじょに変化し、昼夜関係なく画面に表示される。特に魔獣と会話するときに、この満ち欠けが重要となり、満月のときには魔獣が興奮してしまい、会話することができないのだ。魔獣のなかには月の満ち欠けで強さが変わるものもいるらしいぞ。

⬇コマンドの横にあるのが月齢。今は満月なので、魔獣に話しかけようとしても……。

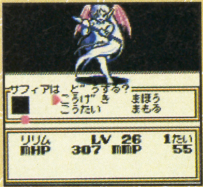




⬆興奮して話ができないのだ。さらに凶暴化しているので、攻撃力が上昇し手がつけられない！

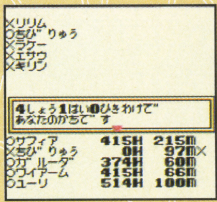
通信対戦のルールが2種類に

友だちのパーティと戦う通信対戦もより充実。前作の1対1で戦う個人戦に加え、5対5で戦うタッグ対戦が可能になったのだ。タッグ対戦では、先頭の魔獣が戦い、ピンチになったらほかの魔獣と交代できるぞ。



⬆"こうたい"のコマンドが『II』の特徴だ。

個人対戦



⬆5体の魔獣が1体ずつ戦い、勝ち数の多いほうが勝者。

タッグ対戦



⬆先頭の魔獣のHPを0にしたパーティが勝利となる。



ピンボールでポケモンゲットだぜ！

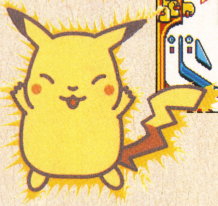
昔から根強い人気があるピンボールに、ピカチュウやニャース、ダグトリオといったポケモンたちが総出演！　ピンボールのボールはモンスターボール、2つのフリッパーで穴に落ちないように弾き返すのだ。いろいろな仕掛けにぶつけて、めざせ、高得点っ！

●4月14日発売●¥3,800●任天堂●ETC●容量未定　R

振動ロムでブルブルしちゃうピンボール！

2つのフリッパーでボールを弾いて、いろいろな仕掛けにぶつけると得点が入るピンボール。そのピンボールの台や仕掛けにポケモンたちが登場するのだ。なんとモンスターボールを使って、ポケモンをゲットできちゃうのだ。しかもこのゲームは振動ロムなので、モンスターボールがピンボール台をガンガン弾け回れば、ブルブル震えて臨場感バツグン！　ポケモンが好きな人も、ピンボールが好きな人もバッチリ楽しめるぞ。







⬆ピンボールの台は赤と青の2種類。それぞれ仕掛けや登場するポケモンが違うんだ。



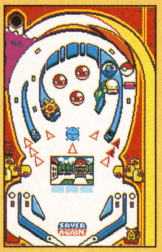
⬆コレが振動ロム。プレーのジャマにならないくらいの振動なので安心。

ポケモンをゲットするには？

ポケモンをゲットするには、ピンボール台の仕掛けを作動させなければならないんだ。番号順に説明を読んでいけばその方法がわかるぞ。ポケモンはちゃんと150匹登場するから、キミの好きなポケモンもプレーしだいでゲットできちゃうぞ。

1 ゲットライトを点灯

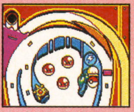
台の中心から右の3つの三角形のマークがある場所に、ボールを通すとライトが点灯。まずはここに3回通して全部つける。



⬅三角形のマークがゲットライト。まずはこれをつけなきゃ！

2 マダツボミの口へ

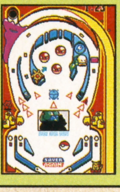
マダツボミの口に、ボールを入れたらゲットモードスタートだ。



⬆ボールをうまくコントロールして、マダツボミの口へ！

3 パネルをめくる

緑色の矢印がある場所にボールを当てるのだ。

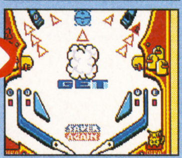


➡すると画面中央のパネルが1枚めくれるよ。

4 出現したポケモンにモンスターボールを当てる！

パネルを全部めくると、今までシルエットだったポケモンが姿を現す！　このポケモンに何度もモンスターボールを当てよう。





フシギダネゲット！

⬆➡フシギダネ以外のポケモンもゲットできるぞ！

©1995, 1996, 1998, 1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.　©1999 HAL Laboratory, Inc./Jupiter Corp.

GB ゲームボーイカラー かんぺき 人気新作ソフト 攻略編

- ゼルダの伝説　夢をみる島DX
- ドラゴンクエストモンスターズ
  テリーのワンダーランド
- がんばれゴエモン
  天狗党の逆襲
- ときめきメモリアルPOCKET
  スポーツ編
  　校庭のフォトグラフ
  カルチャー編
  　木漏れ日のメロディ
- ゲームボーイウォーズ2
- ワリオランド2　盗まれた財宝
- ロボットポンコッツ
  サンバージョン　スターバージョン
- ボンバーマンクエスト
- テトリスDX
- サンリオタイムネット
  過去編　未来編
- スーパーブラックバス
  pocket3
- ザ・首都高レーシング
- Bビーダマン爆外伝
  ビクトリーへのみち
- ぽけっとぷよぷよSUN
- グローカルヘキサイト
- ゲームボーイ　モノポリー
- ポケットボウリング
- ロードス島戦記　英雄騎士伝GB
- 麻雀クエスト
- カラムー町は大さわぎ!
  ポリンキーズとおかしな仲間たち
- フェアリーキティの開運辞典
  妖精の国の占い修行
- ポケットカラーブロック
- バーディガン

超人気新作ソフトの数々をまとめて攻略しているのが、この「攻略編」だ。RPGはもちろん、ACT、SLG、PZG、RCGと、ほとんどのジャンルのソフトを扱っているぞ。攻略のおともにどうぞ!



GAME BOY

ゼルダの伝説 夢をみる島DX

不朽の名作がカラーに

GBソフトとあなどるなかれ。考え抜かれたフィールド&ダンジョンマップに、謎を解き明かしたときのコーフンはさすが『ゼルダ』。カラーになっておもしろさも倍増！

●発売中●¥3,500●任天堂●A・RPG●8M B S

マンガ●宮須弥



脇道で遊べ

ストーリーを忘れて、たまには脇道で関係ない遊びに没頭できるのも『ゼルダDX』の魅力。マリンを連れているときや、空飛ぶコッコをつかんでいるときにいろんなことを試してみよう。

このゲームのココが楽しい！

新しくダンジョンひとつと新アイテムが追加され、さらにポケットプリンタで出力できる機能も加わった。しかし、このゲームの魅力はこれだけでない。いわくありげなキャラクター、不思議さと、どこか謎めいた雰囲気のストーリーがプレイヤーをエンディングまで直行させる。GBながら『ゼルダ』シリーズのなかでも評価が高く、今でもあせることのない逸品だ。



⬅この不思議な会話も、のちのち意味がわかるようになるが……。



ウラワザも健在

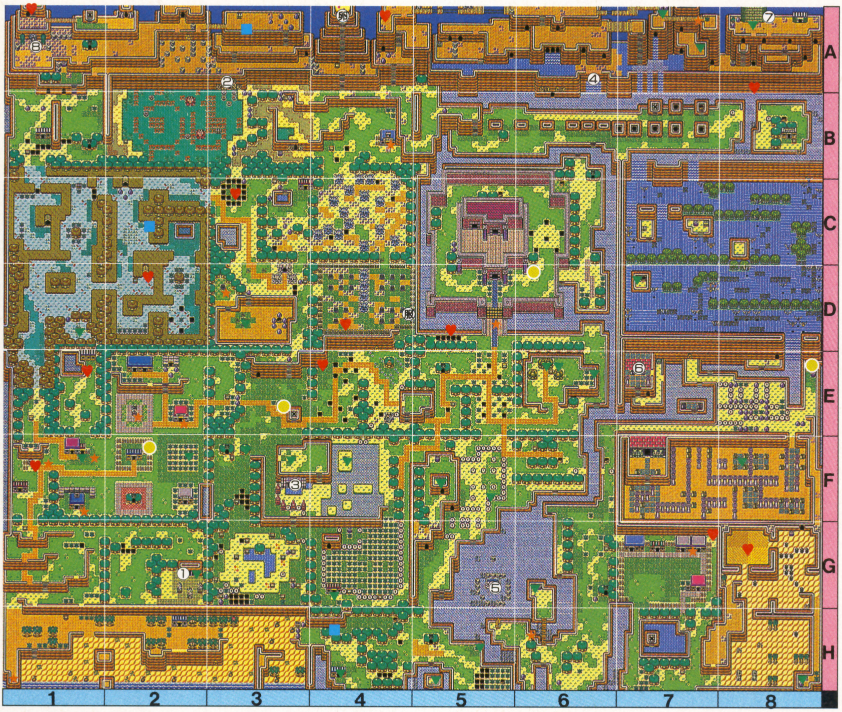
GBカラーで新しくリニューアルしたとはいっても、GB版でできたウラワザはちゃんと残っている。バクダンつきの矢を射ったり、名前入力で「ぜるだ」と入れると、BGMが変わったりなどだ。



フィールド&ストーリーチャート

FIELD MAP & STORY CHART

コホリント島のフィールドマップと、ストーリーの進行チャートを公開。マップを区画に分けて説明しているので、どのイベントがどこで起こるかが一発でわかるぞ。



各ダンジョンへの入りかた

ダンジョン名	入りかたとルート
L-1 テールのほらあな(①)	C-1で入手したカギをG-2で使い、そのまま入り口へ
L-2 つぼのどうくつ(②)	B-3で救出したワンワンに、入り口をふさぐ敵を食べさせる
L-3 カギのあなぐら(③)	G-4で入手したカギをF-3で使い、F-4を経由して入り口へ
L-4 アングラーの滝つぼ(④)	G-8で入手したカギをB-6で使い、A-6から飛び降りてくる
L-5 ナマズの大口(⑤)	オバケを成仏させたら、G-5で潜り、岩を潜り抜けて入り口へ
L-6 顔の神殿(⑥)	F-7で入手したカギを、E-7アモス下のどうくつを抜けた先で使う
L-7 大ワシの塔(⑦)	A-6で入手したカギを、A-8で使うと入り口出現
L-8 カメイワ(⑧)	A-1でカエルのソウルを吹き、カメイワを倒すと入り口出現
FINAL 聖なるタマゴ(卵)	A-4にあるタマゴの前で、風のさかなの歌を吹くと入り口出現
EXTRA 服のダンジョン(服)	D-4右下の墓地で、図書館で見たメモのとおりに墓を押す

©1993,1998 Nintendo

マップ上の記号 ♥…ハートのかけら、▼…ヒミツの貝がら、★…写真撮影場所、●…ダッシュ体当たりで妖精出現、■…アイテムの持てる数を増やしてくれる小悪魔、①～⑧、(卵)、(服)…各ダンジョンの入り口。

ストーリーチャート

- **F-2** タリンの家で目覚める。タリンと話して、盾L－1を受け取る
- **H-2** 道をふさぐウニを盾で押して、トロンボ海岸に落ちている剣L－1を拾う
- **C-1** ふしぎの森D－2にあるどうくつを抜けて、ネボケダケを拾う
- **D-3** 魔法使いのオババにネボケダケを渡し、魔法の粉を作ってもらう
- **C-1** タヌキに魔法の粉を使い、先に進んだ場所にある宝箱を開ける。テールのカギを入手
- **G-2** L－1・テールのほらあな（P.30）。満月のバイオリンとロック鳥の羽根を入手
- **B-3** タルタル高地のどうくつ。オヤブリンを倒して、ワンワンを救出する
- **B-3** L－2・つぼのどうくつ（P.31）。巻貝のホルンとパワーブレスレットを入手
- **G-4** リチャードと話して、黄金のはっぱを取りにいくことを承諾してもらう
- **D-6** 物々交換でバナナを入手したら、これをサルに渡す。橋がかかり、棒きれを入手
- **E-2** お店でスコップを買う。もう一度お店に入るとバクダンを売っているので、これも買っておく
- **C-6** 草むらの下にあるどうくつからカナレットのお城へ。黄金のはっぱを5枚集める
- **G-4** アナボコ畑を抜け、ふくろうの像前の草を斬る。そこをスコップで掘ってスライムのカギを入手
- **F-3** L－3・カギのあなぐら（P.32）。海ユリのベルとペガサスのクツを入手
- **F-1** 図書館の本棚にダッシュ体当たりをして、カラーのヒミツが書かれた本を落とす。内容をメモ
- **D-4** EXTRA・服のダンジョン（P.44）。赤、青どちらかの服を入手
- **G-7** 動物村で、セイウチを起こすにはマリンの歌声が必要という情報を聞く
- **E-2** 入り口を岩で囲まれた家のベッドで寝ると、夢のほこらへワープ。オカリナを入手
- **H-3** トロンボ海岸にいるマリンと話して、一緒にセイウチを起こしにいく
- **G-7** マリンと話して、風のさかなの歌を覚える（マリンがメーベの村E－2にいるときでも可）
- **G-8** アリ地獄に落ちないようにラネモーラを倒して、アングラーのカギを入手
- **A-5** 物々交換でパイナップルまで入手したら、遭難しているパパールと話してハイビスカスを入手
- **B-6** L－4・アングラーの滝つぼ（P.34）。潮騒のハープとアングラーの水かきを入手
- **B-6** アングラーの滝つぼから左に向かって泳ぎ、どうくつへ。マンボウのマンボを覚える
- **H-4** アングラーの滝つぼをクリアしたあと、しばらく歩くと背後にオバケ出現。入り江の家へ
- **D-3** オバケをお墓に連れていくと成仏する（成仏させないと次のダンジョンに入れない）
- **H-5** 物々交換をすべて終了させ、見通しレンズを入手する。動物村の家でゾーラを発見する
- **H-3** トロンボ海岸の壁をバクダンで破壊。スコップとブーメランを交換してくれる
- **G-5** L－5・ナマズの大口（P.36）。嵐のマリンバとフックショットを入手
- **G-3** 看板の指示どおり進むとどうくつ出現。300ルピー払ってカエルのソウルを覚える
- **F-7** 南の神殿にいるデグアモスを倒して（弓があるとラク）、フェイスのカギを入手
- **E-7** L－6・顔の神殿（P.38）。さんごのトライアングルとパワフルブレスレットを入手
- **E-2** 風見鶏を押すと入り口が出現。中に入って、骨の前でカエルのソウルを吹くとコッコ復活
- **A-6** ニワトリ小屋の近くにあるどうくつに入る。コッコをかついで谷を渡り、バードのカギを入手
- **A-8** L－7・大ワシの塔（P.40）。夕なぎのオルガン、かがみの盾を入手
- **A-1** L－8・カメイワ（P.42）。遠雷のドラムとマジックロッドを入手
- **F-1** 図書館で、右下にある「ヒミツの本!?」を読み、矢印をメモしておく
- **A-4** 聖なるタマゴ（P.45）。穴に落ちてから、メモした矢印のとおり進み、シャドーと対決

黄金のはっぱ

黄金のはっぱの入手場所はこの5か所。①C－5②C－6③城中入り口から右（この3か所で敵全滅）。④⑤城2F（アモスの顔が描かれた壁をバクダンで破壊、最深部の鉄球兵士を倒す）。

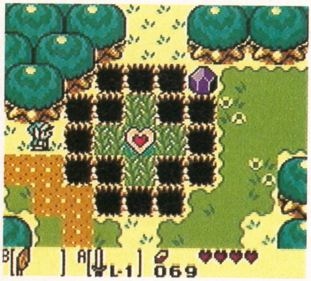


集めるアイテム
ITEM TO COLLECT

コホリント島にはハートのかけら、ヒミツの貝がらといったアイテムが隠されている。これらを集めれば、ゲームをクリアするのに役立つので場所を確認して必ずゲットしておこう。

ハートのかけら ライフを増やして打たれ強い男になれッ!

4コ集めると、ライフがひとつ分増えるという、『ゼルダ』ではおなじみのハートのかけら。ライフが少ない序盤は、ダンジョンに入る前に集めておこう。この世界には全部で12コ隠されているぞ。



⬅見えているのに取れないものは、アイテムが必要。あとから取りにこよう。

ハートのかけらゲット場所リスト

場所	取りかた
F-1	井戸の中にある。上の段差の草を斬って飛び降りる
E-1	釣堀でリンクの下にいる大きなサカナを釣り上げる
C-3	穴に囲まれた場所にある。ロック鳥の羽根が必要
D-2	どうくつの中にある。パワーブレスレットが必要
E-4	左上のどうくつに入り、壁をバクダンで壊した先
G-8	流砂に飲みこまれて落ちた場所の壁をバクダンで破壊
D-5	お堀で潜ると見つかる。アングラーの水かきが必要
A-8	どうくつに入って潜る。アングラーの水かきが必要
G-7	動物村右上にあるどうくつ。フックショットが必要
D-4	墓を押してどうくつに入る。フックショットが必要
A-4	どうくつに入り、壁をバクダンで破壊した先
A-1	L-8ダンジョンの中にある出口から行ける場所

物々交換 クリアするためには欠かせないッ!

アイテムとアイテムを交換していくわらしべ長者のようなシステム。最終的にもらえる「見通しレンズ」までの道のりは遠いが、ラストダンジョンクリアやブーメラン入手には欠かせないぞ。



⬆右の表どおりの順番で交換していこう。順番とばしはできないぞ。

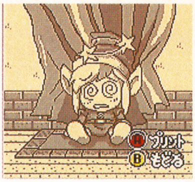
物々交換の順番とゲット場所

順番	アイテム名	ゲット場所
1	ヨッシー人形	F-2/はやりのゲーム屋の景品
2	リボン	E-2/4つ子の家にいる母親
3	ドッグフード	F-1/犬小屋にいるキャンキャン
4	バナナ	H-2/カンズメコレクターのセール
5	棒きれ	D-6/サルキッキ
6	ハチミツ	E-4/タリン(カギのあなぐらクリア後)
7	パイナップル	G-7/動物村にいるクマのコック
8	ハイビスカス	A-5/遭難しているパパール
9	手紙	G-7/動物村のクリスティーヌ(ヤギ)
10	ホウキ	B-1/穴の向こうの家に住むライト
11	釣り針	F-2(またはG-7)/ヤッホーばあさん
12	ピンクのブラジャー	H-6/橋の下の釣り人
13	人魚のウロコ	G-5/入り江を泳いでいる人魚
14	見通しレンズ	H-5/人魚像の下にあるどうくつ
番外	ブーメラン	H-3/どうくつ内の人。要スコップ、見通しレンズ

表の見かたと注意 各表の場所の部分にある記号は、P.26のマップの区分を表す。物々交換では、順番どおり行わないと次のアイテムがもらえない。ブーメランは、スコップと交換するが、見通しレンズが必要。

シャッターポイント　旅の思い出を記念撮影せよッ！

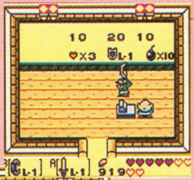
カラー版になって新たに追加された、お楽しみ要素、記念撮影。特定の条件を満たしてそこに行くと写真屋さんが現れて記念撮影をしてくれるのだ。ただし、B－4で最初の写真を撮っていないと、2枚め以降の写真は撮れないので注意。



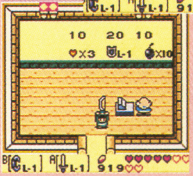
⬅写真屋さんのアルバムで、撮った写真を確認。

ドロボウの方法

商品をかついだらレジに行き、店主に上を向かせる。その後、最短距離で出口へ行けばドロボウできるぞ。ただ、コホリント島の人たちからは"どろぼー"と呼ばれるようになってしまう。



⬅店主が上を向いているのがどこまでか、ギリギリの位置を見つけておこう。



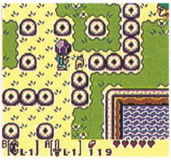
⬅店主が上を向いている間なら、商品を持っていても店から出られるのだ。

シャッターポイントリスト

場所	撮影条件
B-4	ひとりのときに写真屋さんと話す。4回断ると違う写真に
H-1	マリンを連れているときに、マップの左下のガケの上へ
F-1	マリンを連れているときに、井戸の中へ飛びこむ
E-2	マリンを連れているときに、風見鶏の前へ行く
F-1	うるりらじいさんの家、右側の窓をのぞく
F-1	ワンワンを返却後、鎖につながれたワンワンに近づく
E-2	道具屋で商品をドロボウをする（右コラム参照）
G-7	家の中にいるゾーラを、見通しレンズで発見する
D-5	城門が閉じているときに、門の前に行く
D-3	オバケを成仏させたあと、ふたたびオバケのお墓に行く
A-7	つり橋に出現する、岩に化けている敵を倒して橋を渡る
H-6	つり橋の下の釣り人にロック鳥の羽根を装備して話す

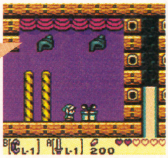
ヒミツの貝がら　強力な剣L－2をゲットせよッ！

草を斬ったり、スコップで地面を掘ったりすると出現するヒミツの貝がら。これを20コ以上集めてマップE－6にある貝がらの館へ行くと、剣L－2をもらえる。ボスがてごわくなる中盤までには集めよう！



⬅全部で26コあるが、20コ集めればいいのだ。

5、10コのときに貝がらの館へ



⬅ゲット数がちょうど5、10コ時に行こう。

ヒミツの貝がらゲット場所リスト

場所	取りかた	場所	取りかた
F-2	剣で草むらを斬ると出現する	G-2	ペガサスのクツを使って木に体当たり
F-1	犬小屋内の地面をスコップで掘る	F-3	ペガサスのクツを使って木に体当たり
G-2	テールのほらあな内の宝箱の中	G-6	ふくろうの像の左をスコップで掘る
D-1	岩の向こうにある宝箱の中	H-8	マップ右下の岩を持ち上げる
D-3	草を剣で斬り、地面をスコップで掘る	F-8	マップ左上のアモスの像の下
E-6	所持数が5コのとき、貝がらの館へ行く	F-4	水を泳いで渡った小島にある草を斬る
F-3	4つの草がある地面をスコップで掘る	H-5	水を泳いで渡った小島にある草を斬る
F-5	ひとつだけある岩を持ち上げる	H-4	オバケ成仏後の家でつぼを持ち上げる
F-5	ふくろう像のある付近をスコップで掘る	A-7	つり橋近くの岩を持ち上げる
E-6	草むらを剣で斬ると出現する	A-7	どうくつから出た場所にある宝箱の中
E-6	所持数が10コのとき、貝がらの館へ行く	D-7	顔の神殿内にある出口から出た場所
H-5	人魚像がある場所の対岸にある草を斬る	D-5	5連穴をコッコで飛び越した先
G-4	リチャードの別荘の地下にある宝箱	A-8	大ワシの塔内にある宝箱の中

剣L-2の威力

ひみつの貝がらを20コ集めてゲットする剣L－2。威力は剣L－1の2倍、さらにハートが満タンのときには剣先からビームが出るスグレモノ。ナマズの大口に行く前にゲット可能だ！

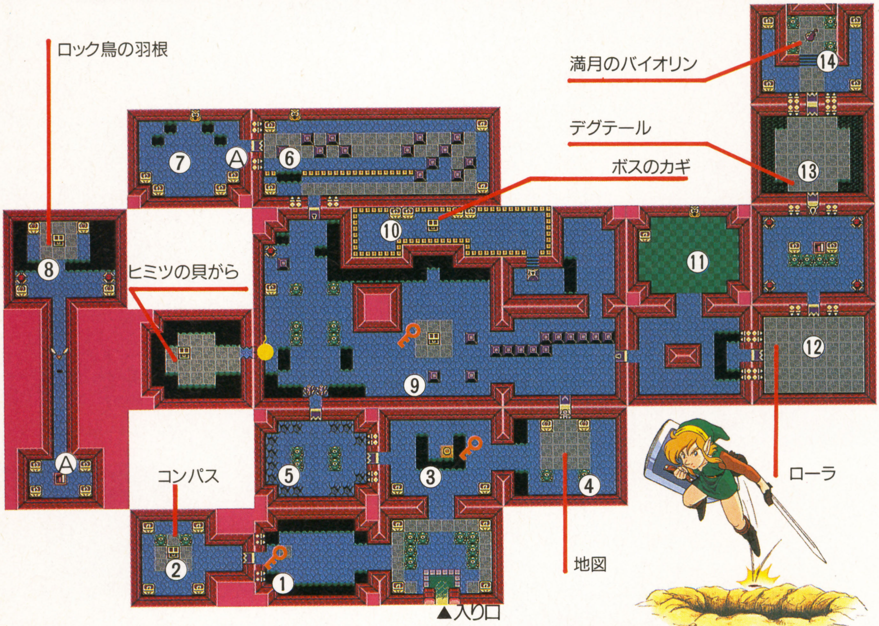
ダンジョン攻略
DUNGEON CHAPTER

全部で10あるダンジョンの解きかたをすべて公開！　マップに記した数字の部屋を順番に進めば最短ルート、ボスの倒し方もバッチリ解説しているので、このとおりプレイすると最速、簡単にクリアできるぞ。

L-1 TAIL CAVE テールのほらあな

POINT 特に難しい仕掛けはない。ただ、ヒミツの貝がらを取るにはバクダンが必要。あとでもう一度来よう。

階層	アイテム	宝箱	小さなカギ	クリスタルスイッチ
B1F	ロック鳥の羽根	9	3	0



BOSS デグテール

シッポに回転斬り2発!

弱点のシッポを狙って回転斬りを2発当てれば倒せる。攻撃を当てるとしばらく動きが速くなるので、体当たりで横の穴に落とされないように注意しよう。


⬆回転斬りをチャージしつつ待て。


⬅横の穴に気をつけさえすれば楽勝。

攻略チャート

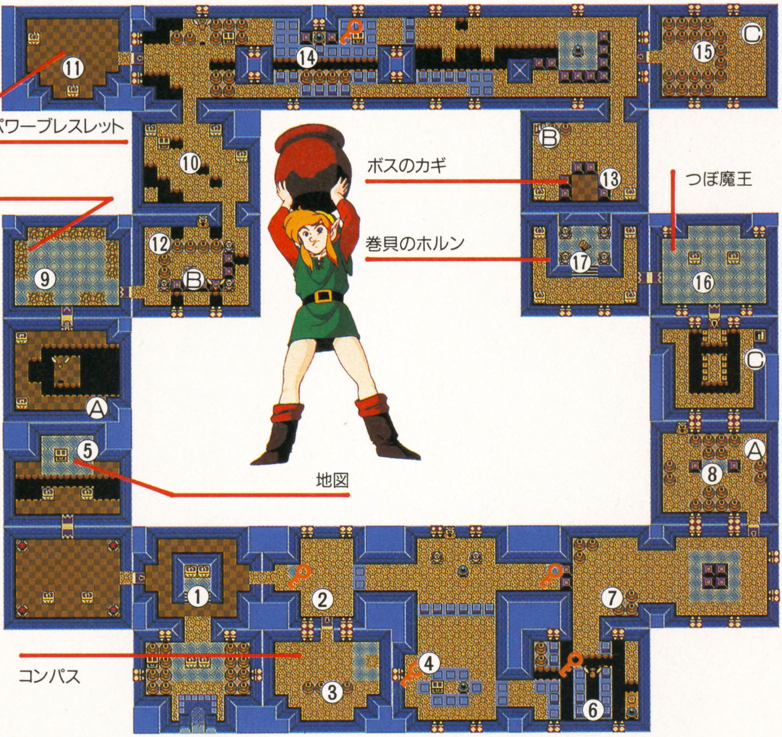
❶剣で敵をはじいて穴に落とし、小さなカギ入手
❷敵全滅でコンパス入手
❸スイッチを踏んで小さなカギ入手
❹敵全滅で地図を入手。③経由で⑤へ
❺敵全滅で扉を開けて、上の部屋に進み扉を開けて⑥へ
❻ブロックを押して扉を開ける
❼トゲゾーを倒して（盾ではじいて剣で斬る）階段を出現させる
❽ロック鳥の羽根入手。来た道を戻り⑨へ
❾小さなカギ入手。右→上→左と進んで⑩へ
❿ボスのカギ入手。来た道を戻り⑪へ
⓫敵の体のマークをぜんぶそろえてクチバシ入手
⓬ローラを倒してワープポイントを出現させる
⓭デグテールを倒してハートのうつわ入手
⓮満月のバイオリン入手

マップ上の記号 数字…最短ルートを示す。攻略チャートと連動。英字…階段や地下道などの出入り口。文字…アイテムや中ボスを表しています。マークはバクダン破壊場所、小さなカギ入手場所です。

L-2 BOTTLE GROTTO つぼのどうくつ

POINT このダンジョンでもっとも難しいのがボスのカギを入手すること。入手方法は欄外を。

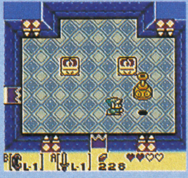
階層	アイテム	宝箱	小さなカギ	クリスタルスイッチ
B1F	パワーブレスレット	10	5	5



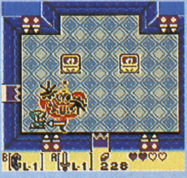
BOSS つぼ魔王

つぼを壁に投げつけろ!

つぼ魔王は火の玉を投げ終わるとつぼの中に隠れる。このとき、つぼを剣で攻撃すると動きが止まるので、持ち上げて壁めがけて投げよう。これを3回くり返すと本体が出現。あとは普通に剣で攻撃して倒そう。



⬆パワーブレスレットを装備しておこう。



⬆つぼを割れば、本体にダメージを与えられる。

攻略チャート

❶魔法の粉でしょく台に火をともして扉を開ける
❷敵全滅で小さなカギ入手
❸敵の背中に回転斬りを当てて倒し、コンパス入手
❹クリスタルスイッチで小さなカギ入手。①経由で⑤へ
❺地図入手。④まで戻って⑥へ
❻スイッチを踏んで小さなカギ入手
❼敵全滅で小さなカギ出現、④経由で入手
❽ブロックを移動させて階段を出現させる
❾ヒノックスを倒す。⑫経由で⑩へ
❿クチバシ入手
⓫しょく台をともし、テレサを倒す。パワーブレスレット入手
⓬クチバシをふくろうにはめて情報をメモ。階段で⑬へ
⓭情報どおりに敵を倒してボスのカギ入手。上の部屋から⑭へ
⓮クリスタルスイッチで小さなカギ入手。戻って⑮へ
⓯敵全滅で階段を出現させる。階段で⑯へ
⓰つぼ魔王を倒してハートのうつわ入手
⓱巻貝のホルン入手

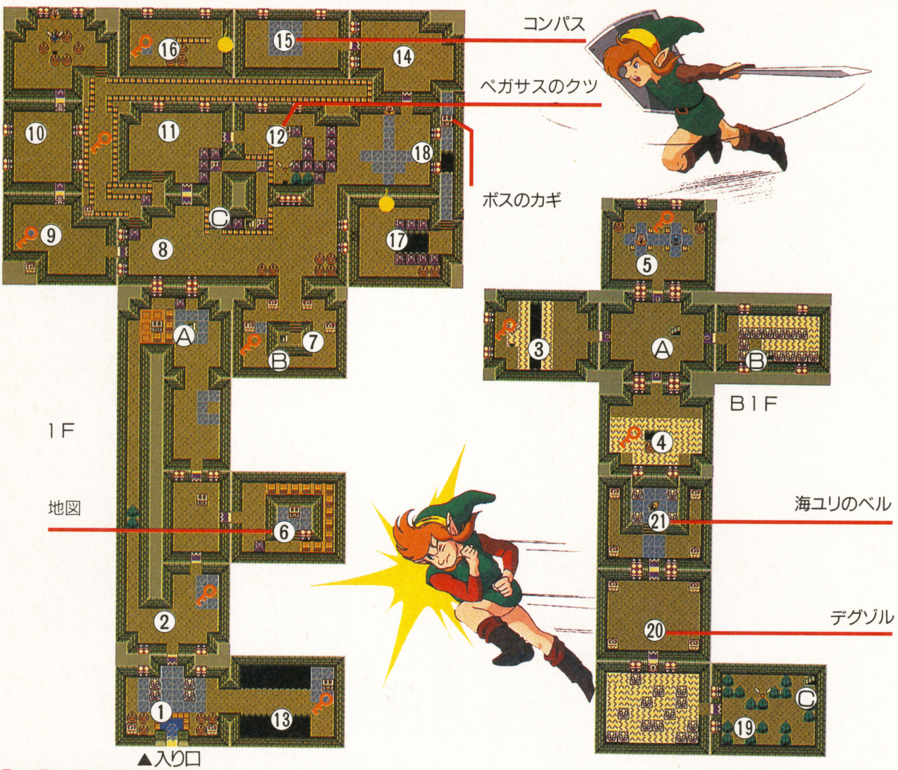
倒す順番のヒミツ

⑬の部屋では⑫で得た情報の順番どおりに敵を倒さなければならない。順番はボルスボイス、キース、ドクロナイト。ボルスボイスは、つぼを当てれば倒すことができるぞ。

L-3 KEY CAVERN カギのあなぐら

POINT 倒しにくい敵が出現したり、アイテムの組み合わせで進むことが必要だったりと難易度がやや高い。

階層	アイテム	宝箱	小さなカギ	クリスタルスイッチ
1F~B1F	ペガサスのクツ	10	9	1



攻略チャート

❶扉につぼを当てて開ける
❷敵全滅で小さなカギ入手。Ⓐの階段で③へ
❸敵全滅で小さなカギ入手
❹敵全滅で小さなカギ入手
❺敵全滅で小さなカギ入手。クリスタルスイッチを作動させる
❻Ⓐの階段を戻って地図入手。Ⓐ、Ⓑの階段で⑦へ
❼敵全滅で小さなカギ入手
❽敵全滅で扉を開ける
❾敵全滅で小さなカギ入手
❿敵全滅で宝箱(小さなカギ)出現。上の部屋経由で入手
⓫ドドンゴを倒してワープポイントを出現させる
⓬ペガサスのクツ入手。ワープポイント経由で⑬へ
⓭小さなカギ入手。ワープで戻り、⑭へ
⓮敵全滅で扉を開ける
⓯コンパス入手。左の壁をバクダンで破壊して⑯へ
⓰敵全滅で小さなカギ入手
⓱壁をバクダンで破壊して入ったら穴を越える
⓲ボスのカギ入手。Ⓑからブロックを開けてⒸの階段へ
⓳敵全滅で扉を開ける
⓴デグゾルを倒してハートのうつわ入手
㉑海ユリのベル入手



イヤな敵の倒しかた 近づくとワープして、手裏剣を投げてくるキョロボー。コイツがワープする場所は決まっているので、消えたら先回りして攻撃しよう。ペガサスのクツを使えばワープする前に攻撃もできる。

⑤ クリスタルスイッチの効果

⑥にある宝箱を取るためには、ここのクリスタルスイッチを作動させ、ブロックを切り替えなければならない。ここには1か所しかないが、複数ある場合は連動していることを覚えておこう。



⬆スイッチを斬るごとに、ブロックが切り替わる。



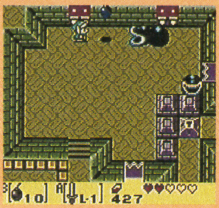
⬆切り替わるブロックはこの形。見かけたらどこかにスイッチが。



⬇ダンジョンのブロックすべてが切り替わる。離れた部屋もほら。

⑪ ドドンゴはバクダンが好物!?

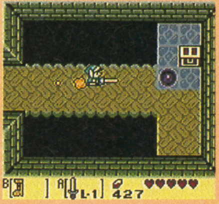
ドドンゴを倒すには、バクダンを食べさせればいい。方向転換した直後に目の前にバクダンをセットすればカンタンに倒せるぞ。ただし、近づきすぎて、ダメージを受けないようにしよう。



⬆この部屋に来る前に、バクダンを補充しておくこと。

⑬ デスボールを倒すには

コイツは、リンクが近づこうとしても、近づけさせなくする力を一定周期で出してくる。この力が消えた瞬間に、ダッシュ斬りしよう。力が働いているときは音が出るので、消えた瞬間を狙おう。



⬆リンクとデスボールが一直線上になるように進路を調節。

⑮ アヤシイ壁は剣でつつけ

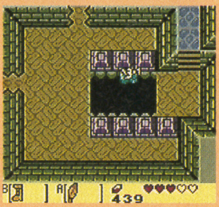
ヒビも入ってない見ためは普通の壁だが、バクダンで壊せる壁がある。判別法は、回転斬りをチャージした状態で壁を突くとキンキン音がすること。この音が大きくなったポイントがそれだ。



⬆剣でつついてバクダンを設置する場所を探そう。

⑰ ダッシュジャンプを身につけろ

穴が3マス以上ある場所は、ダッシュジャンプで飛び越さなければならない。ペガサスのクツでダッシュし、穴の直前に来たらロック鳥の羽根でジャンプする。これがダッシュジャンプだ。



⬆ジャンプするタイミングを誤ると穴に落ちるので注意。

BOSS デグゾル

ダッシュ斬りで分裂させよう

まず、ボスの部屋に入ったら壁にダッシュ体当たりをしよう。すると、上からデグゾルが落ちてくる。コイツの目玉を剣でひたすら斬ると、分裂しそうになるが、そうなりそうでならない。この状態になったら、この境目に向かってダッシュ斬りをしよう。すると2つに分裂するので、1体ずつ確実に回転斬りで倒していくのだ。

限界まで斬る!



⬆剣で弱点の目玉をひたすら斬るのみ。

回転斬りで!



⬅分裂したら、素早く1体ずつ倒そう。時間がたつとくっついてしまうぞ。

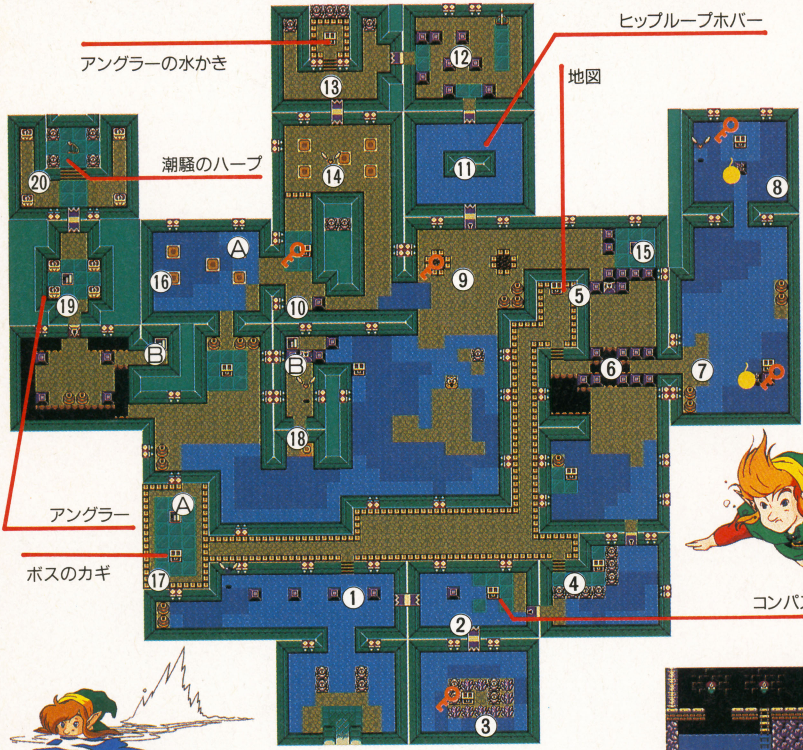
ドッスンを倒す!?

Ⓐの階段を降りていく地下道には、ドッスンが道をふさいでいる場所がある。ここではドッスンにダッシュ体当たり(剣を装備していなくてもOK)をして、通路を確保しよう。

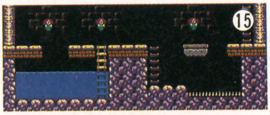
L-4 ANGLER'S STUNNER アングラーの滝つぼ

POINT アングラーの水かきを入手するまでは、見えているのに取れない宝箱がいくつかある。最初はガマン。

階層	アイテム	宝箱	小さなカギ	クリスタルスイッチ
B1F	アングラーの水かき	12	5	0







攻略チャート

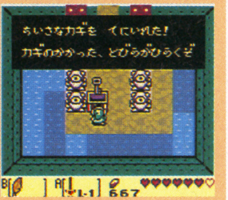
❶敵全滅で扉を開ける
❷コンパス入手。敵全滅で扉を開ける
❸小さなカギ入手。①まで戻って上の段差から④へ
❹クチバシ入手
❺地図入手。下の段差に降りる
❻ダッシュジャンプで穴を飛び越える
❼ブロックをバクダンで壊して小さなカギ入手
❽ブロックをバクダンで壊して小さなカギ入手
❾②→④→⑥→⑤で来る。敵を全滅させ、⑱経由で⑩へ
❿小さなカギ入手。⑨まで戻って⑪へ
⓫ヒップループホバーを倒す
⓬チェーンを引っぱり、ブロックを開けて⑬へ
⓭アングラーの水かき入手
⓮光る床を順番に踏む。⑩の水たまりを通って⑮へ
⓯小さなカギ入手。⑨⑱経由で⑯へ
⓰⑭と同じ順番で床を踏む。Ⓐの階段で⑰へ
⓱ボスのカギ入手。段差から飛び降りて⑱へ
⓲スイッチを踏んで扉を開ける。Ⓑの階段で⑲へ
⓳アングラーを倒してハートのうつわ入手
⓴潮騒のハープ入手



泳ぎの操作 アングラーの水かきがあると、いままでおぼれていたような深いところを泳げる。Aボタンで速く泳ぎ、Bボタンでしばらく潜れる。潜っている間は敵の攻撃をかわせるので、うまく使おう。

③深い水たまりはおぼれます

アングラーの水かきを持っていないと、深い水たまり(色が濃い部分)ではおぼれてしまい、部屋の入り口に戻される。この部屋では水晶を剣で破壊して、道を確保してから宝箱へ向かおう。



⬆水晶を壊しつつ、キースを倒してこのようにゲット。

⑨小さなカギのゆくえ

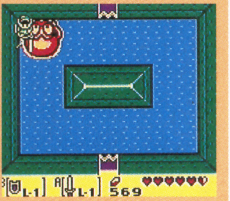
この部屋の敵を倒すと小さなカギが出るが、床下の穴に落ちてしまう。この穴の下へは⑮にある階段から地下道へ行かなければならない。アングラーの水かきをゲットしてから取りにいこう。



⬆小さなカギは水中に落ちる。アングラーの水かきが必要だ。

⑪この場所が安全地帯!

ヒップループホバーと戦うときは、画面の左(右)上のスミに行こう。ここにいれば一切ダメージを受けないので、あとはヒップループホバーが通りすぎるときに剣で斬るだけで倒せる。



⬆下を向いて剣を連打し続けて、ノーダメージで倒せ。

⑬アングラーの水かきゲット!

この部屋でようやくアングラーの水かきをゲットできる。このアイテムは装備する必要がなく、持っているだけで泳げるようになるスグレモノ。水たまりの向こうにある宝箱をゲットしに行こう。



⬆これで水の中のアイテムでもへっちゃらだ。

⑭⑯光る床を順番どおり踏め!

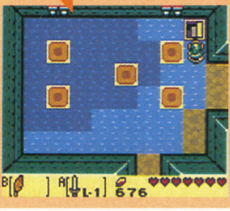
⑭の部屋では次に踏むべき床が光るのでこれを目印に進めばいいが、⑯の床はそういう目印がまったくなく迷ってしまう。実は⑭とまったく同じルートで進めばいいのだ。が、間違った床を踏んでしまうと、最初からやり直しになってしまうので、深い水たまりに囲まれている床はジャンプより泳いで渡ったほうが安全だ。

⑭では次が光る



⬆どの順番で進んだのかをしっかり覚えよう。

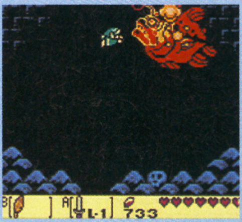
⑯は⑭と同じ順番で



⬆正しい床を踏むと光り、全部踏めば階段が出現。

BOSS アングラー 近づいて顔に回転斬り!

アングラーの弱点は光で照らされている、色違いの顔。ここに回転斬りを4回当てれば倒すことができるぞ。注意するポイントはひとつ。アングラーの動きが止まったら、左方向に突進してくる合図なので、すみやかに上、もしくは下へ移動しよう。ロック鳥の羽根を装備しておけば、上方向への移動が速くなるのでオススメだ。



⬆顔の前で剣でガシガシ斬るだけでもいい。

ザコや岩に注意



⬆突進後に落ちてくる岩や、敵をうまくよけろ。

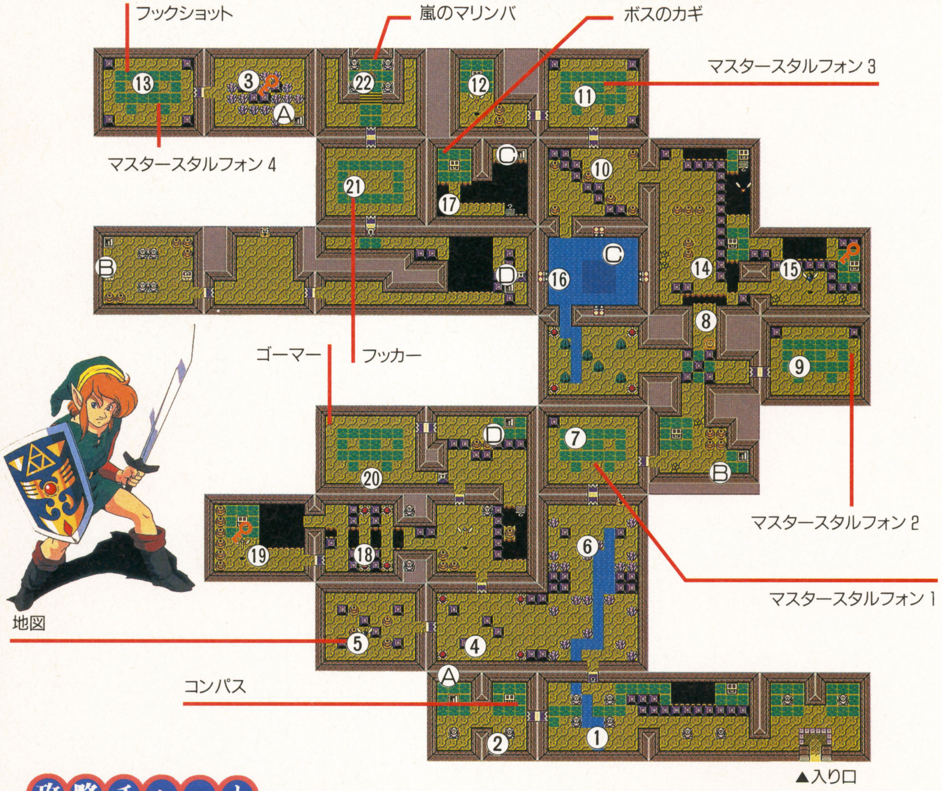
最短ルートか!? ⑯の光る床はアングラーの水かきがなくても全部踏める。左上の床を踏むときは、下からダッシュジャンプでギリギリ届くのだ。⑩の前にボスのカギを取っておくのが最短ルートだが、難しい。



L-5 CATFISH'S MOUTH ナマズの大口

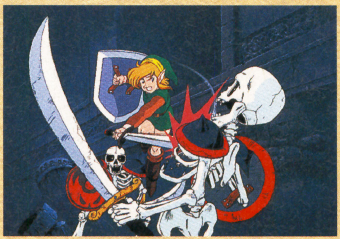
POINT マスタースタルフォンとの戦いが4回もある。バクダンをたくさん補充してから来よう。

階層	アイテム	宝箱	小さなカギ	クリスタルスイッチ
B1F	フックショット	10	3	0



攻略チャート

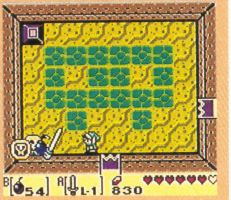
❶敵全滅で扉を開ける
❷コンパス入手。敵全滅で扉を開ける。Ⓐの階段で③へ
❸ブロックを移動させて小さなカギ入手。戻って④へ
❹敵全滅で扉を開ける
❺敵全滅で地図入手。戻って⑥へ
❻敵全滅で扉を開ける
❼マスタースタルフォン1を倒す
❽スイッチを踏んで扉を開ける
❾マスタースタルフォン2を倒す。⑧⑭経由で⑩へ
❿敵全滅で扉を開ける
⓫マスタースタルフォン3を倒す
⓬クチバシ入手。②まで戻ってⒶの階段で⑬へ
⓭マスタースタルフォン4を倒してフックショット入手①へ戻り⑭へ
⓮宝箱にフックショットで渡る
⓯ブロックにフックショットで渡る。小さなカギ入手
⓰Ⓑを通って来る。潜ってⒸの地下道から⑰へ
⓱ボスのカギ入手。④まで戻って⑱へ
⓲ブロックにフックショットで渡る
⓳小さなカギ入手。⑱経由で⑳へ
⓴ゴーマーを倒してワープポイント出現。Ⓓの階段で㉑へ
㉑フッカーを倒してハートのうつわ入手
㉒嵐のマリンバ入手



クッパにフック Ⓓの階段から行ける地下道にはクッパの像がある。この像にはフックショットが引っかかるので、段差を登るときに利用しよう。像の下からフックショットを撃て！

⑦ マスタースタルフォンを倒せ！

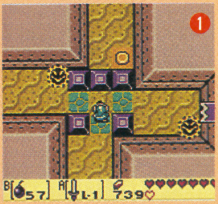
回転斬りをチャージして、相手が飛びかかってきたところを迎撃。するとしばらく動けないので、そこにバクダンを仕掛ける。全部で4回戦うことになるが、同じ倒しかたで問題ナシ！



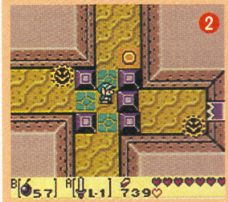
⬆バクダンは早めに仕掛けないと、復活してしまうぞ。

⑧ 画面を切り替えてスイッチオン

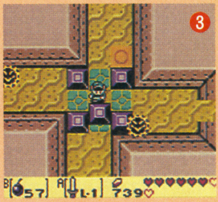
ブロックを押すと道がふさがって、スイッチまで行けないので、一度左の部屋に行ってから戻ってみよう。すると、ブロックが最初の状態に戻っているのでスイッチまで行けるようになる。今度は右の部屋への道がふさがれてしまうが、同様に画面を切り替えてブロックを元の状態に戻せば、⑨の部屋へ行けるのだ。



⬆右の扉は閉じているので、ブロックを押したら左の部屋へ移動しよう。



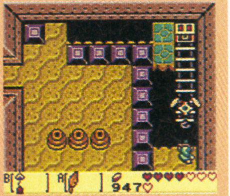
⬆戻ってブロックを押せば、スイッチまでたどり着ける。



⬆扉が開いているので、今度こそ⑨の部屋へ進めるぞ。

⑭ フックショットで穴を越えろ

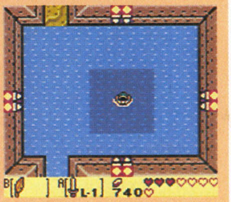
ダッシュジャンプで飛び越せない場所は、フックショットを使って渡ることができる。ただし、向こう側にフックショットが引っ掛かるもの（宝箱やブロックが一般的）が必要だ。



⬆フックショットを掛けると床ができる仕掛けもある。

⑯ ロウソクノアカリマジワルトコロ

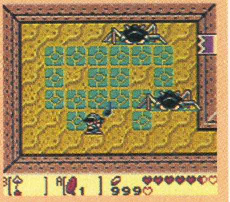
この部屋の壁には4つのろうそくがある。ふくろうの像から得られるヒントに従い、ろうそくを直線で結んでみよう。交差している場所で潜ると、Ⓒの地下道に行くことができるのだ。



⬆壁のろうそくをタテと横のラインで結んでみよう。

⑳ オカリナでビックリ

ゴーマーを倒すには、目を開いた瞬間にフックショットか弓を当てればいいが、なかなか目を開いてくれない。ところが、オカリナ（マンボウのマンボ以外）を吹くと、ビックリして目を開くのだ。

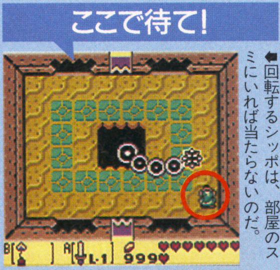


⬆ゴーマー戦ではすぐオカリナを吹こう！

BOSS フッカー

フックショットで引きずり出せ！

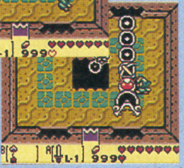
4つの穴から顔を出すフッカーにフックショットを当てると、引きずり出すことができる。体が露出している状態で、ハートマークを剣で攻撃すればダメージを与えられるぞ。ポイントはフックショットで狙う穴を1か所にしぼることと、リンクがいる反対側の壁から引きずり出すこと。これで、回転するシッポに当たることなく倒せる。



⬅回転するシッポは、部屋のスミにいれば当たらないのだ。



⬅口にフックショットを当てろ！



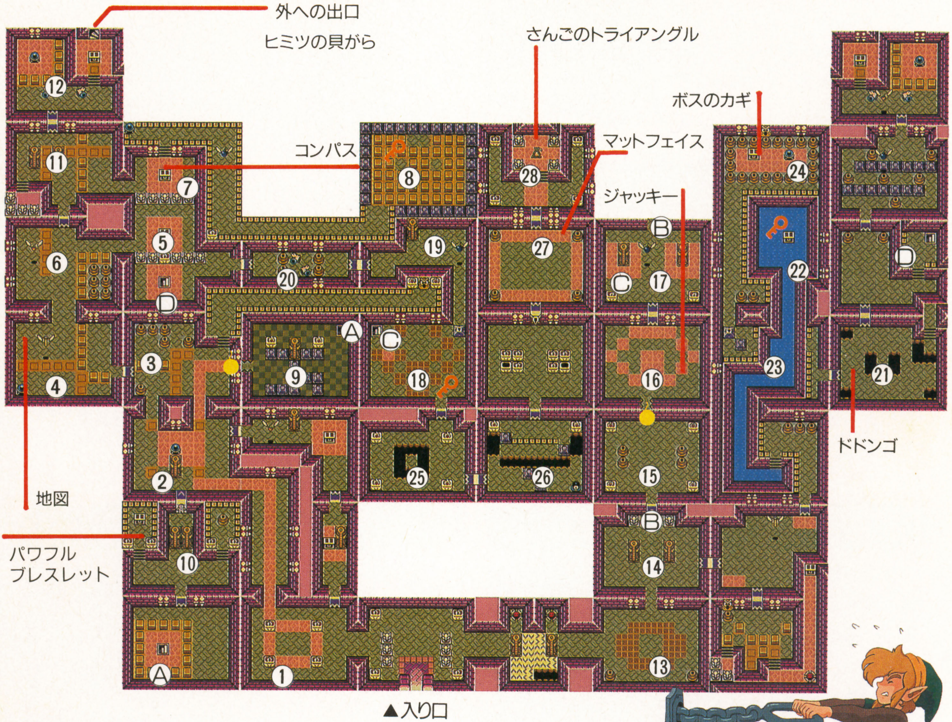
➡ハートマークをひたすら斬るのだ。

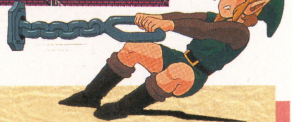


L-6 FACE SHRINE 顔の神殿

POINT 全体マップが顔の形をしているダンジョン。両目にあたる部屋にはバクダンを使って入るのだ。

階層	B1F	アイテム	パワフルブレスレット	宝箱	11	小さなカギ	3	クリスタルスイッチ	6





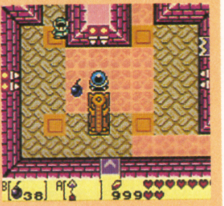
攻略チャート

①敵全滅で扉を開ける
②バクダンでクリスタルスイッチを作動させる
③つぼの下のスイッチを踏んで扉を開ける
④敵全滅で地図入手
⑤クチバシ入手
⑥つぼを扉に投げて開ける
⑦コンパス入手。段差を登って⑧へ
⑧敵全滅で小さなカギ入手。③でバクダンで壁を破壊
⑨敵全滅で階段出現。クリスタルスイッチ作動。Ⓐの階段で⑩へ
⑩パワフルブレスレット入手。像を投げて扉を開ける
⑪像を投げて扉を開ける
⑫外に出てヒミツの貝がら入手。入り口まで戻って⑬へ
⑬床ビュンをやりすごして扉を開ける
⑭像を扉に投げて開ける
⑮バクダンで壁を破壊して⑯へ
⑯ジャッキーを倒す
⑰像の下にあるⒸの階段で⑱へ
⑱床ビュンをやりすごして小さなカギ入手
⑲像を扉に投げて開ける
⑳チェスの駒を立てて扉を開ける。Ⓓの階段で㉑へ
㉑ドドンゴを倒す。飛び降りて㉒へ
㉒小さなカギ入手。Ⓒ、Ⓓの階段で㉓へ
㉓ブロックにフックショットで渡る
㉔ボスのカギ入手。⑭まで戻り⑯経由でⒸの階段で⑱まで戻り㉕へ
㉕敵全滅で扉を開ける
㉖敵全滅で扉を開ける
㉗マットフェイスを倒してハートのうつわ入手
㉘さんごのトライアングル入手

魔法使いを倒せ 魔法を一発撃っては消えるウィズローブ。コイツはフックショットを当てると動きが止まるので、硬直中にバクダンか弓を使って倒す。複数いる場合はフックショットで押して1か所に集めよう。

② バクダンでクリスタルスイッチ

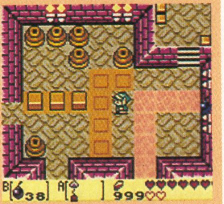
ここのクリスタルスイッチを剣で斬ると通路がふさがってしまい、先に進めない。そこで、クリスタルスイッチのそばにバクダンをセットして、爆発する前にブロックの向こうまで行こう。



⬆バクダンをセットしたら、左上の通路へ走れ！

⑨ 床の模様が続く先は？

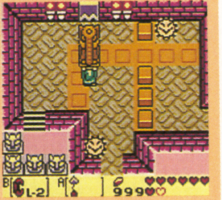
③の部屋の右側の壁はバクダンで壊せる。ここは地図に表示されないが、クリアするためには重要な場所。敵を全滅させると階段が出現する。クリスタルスイッチを作動させてから階段を降りよう。



⬆この場所にバクダンをセットして壁を壊そう。

⑪ ゾウだってかつげます

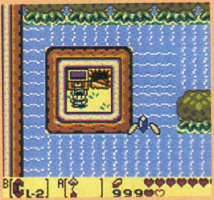
パワフルブレスレットで、ゾウの形をした像をかつげるようになる。この像は、つぼと同じ役割があり、扉に投げつけて開けることができる。もちろん敵に当てて倒すことだって可能だ。



⬆この像はこのダンジョンにしか登場しないぞ。

⑫ ヒミツの貝がらゲット！

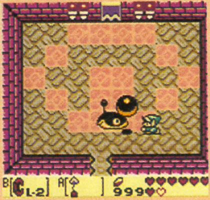
この部屋の階段を上ると、フィールドマップD－7（P.26）に出る。そこにはヒミツの貝がらが入った宝箱があるぞ。しかし剣L－2をすでに持っている場合は、中身がルピーに変わっている。



⬆ここはイカダの川下りで見ることができる場所だ。

⑯ ジャッキーの倒しかた

ジャッキーは鉄球を投げては拾い、また投げては攻撃してくる。ここはこの鉄球攻撃をかわして、ジャッキーよりも先に鉄球をパワフルブレスレットを装備して拾い、ヤツに当ててやろう。



⬆鉄球は地面に落ちた瞬間に取りにいこう。

Ⓑ ループしてます

⑮⑯⑰の部屋はループしていて、まっすぐ上に進み続けても同じ部屋をグルグル回っているだけ。⑰の部屋で像をかついで、階段を降りるか、⑮の部屋から下に行くかしないと進めないぞ。



⬅⑮⑯⑰⑮⑯⑰⑮……と、無限ループ。



➡この像の下に階段が隠されているぞ。

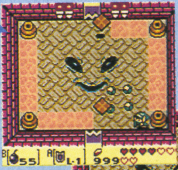
BOSS マットフェイス 顔にバクダンを仕掛けよう

床に現れる顔が笑っているときに、顔の上でバクダンを爆発させればダメージを与えられる。この顔はリンクが上に乗ってもダメージを受けないので安心。ただし、マットフェイスは床ビュンやつぼを飛ばしたり、床に突然穴をあけたりして攻撃してくる。床ビュンは盾、穴をあけはじめたらロック鳥の羽根を装備しておくのがオススメ。

ザコや岩に注意



⬅笑っていないときに爆発させてもダメージを与えられない。



⬅床ビュンやつぼを飛ばしてきたり……。



➡突然床に穴をあけたりしてくるぞ。

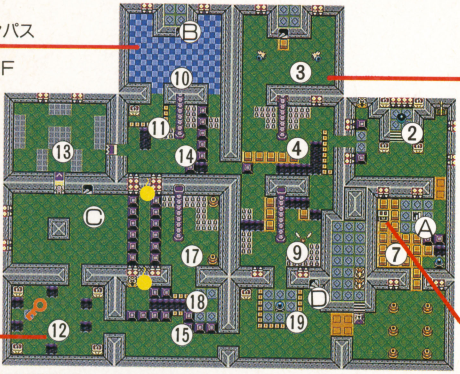
ウラワザです

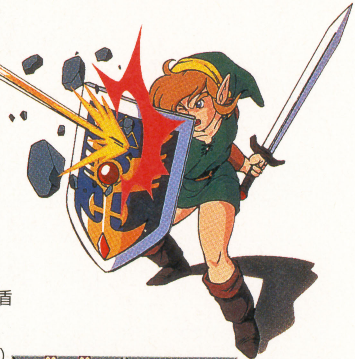
つぼを宝箱に投げて当てると、離れていても中身をゲットできるのを知っていたかな？ 特に有効というワザではないが、㉔でボスのカギを取るときに試してはいかがかな。

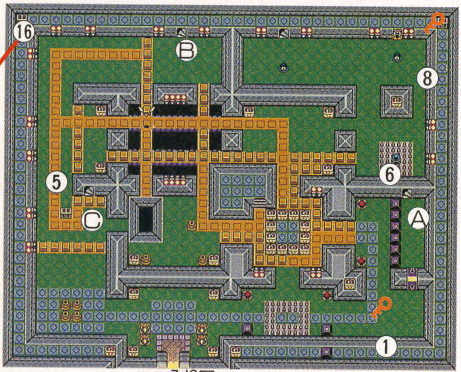
L-7 EAGLE'S TOWER 大ワシの塔

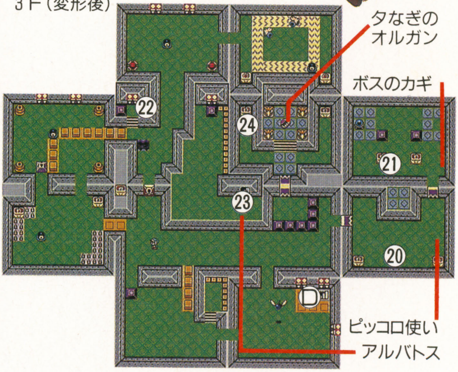
POINT 4本の柱に支えられたフロアを落とすことで、マップが変化。柱を壊すには鉄球の使いかたが重要。

階層	アイテム	宝箱	小さなカギ	クリスタルスイッチ
1~3F	かがみの盾	9	3	4



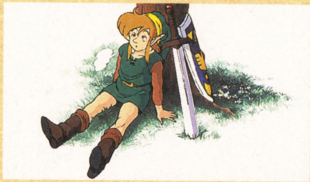






攻略チャート

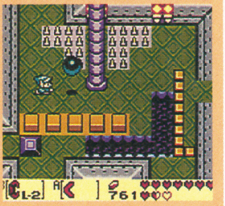
1. 敵全滅で小さなカギ入手。Ⓐの階段で②へ
2. チェーンを引き、鉄球をかついで③へ
3. チェスの駒を立てて地図入手
4. 鉄球で柱を壊す。鉄球を置いて穴に落ちる
5. クチバシ入手
6. クリスタルスイッチ作動。Ⓐの階段で⑦へ
7. かがみの盾入手。穴に落ちて⑧へ
8. 小さなカギ入手。Ⓐ経由で④へ。鉄球を拾い⑨へ
9. 鉄球で柱を壊す。④のブロックを押して⑩へ
10. 敵全滅でコンパス入手
11. サクの向こうに鉄球を投げる。④の穴に落ちてⒸの階段へ
12. ヒノックスを倒して小さなカギ入手
13. 床ビュンをやりすごして⑭へ
14. 鉄球で柱を壊す
15. ⑨の鉄球を⑲で投げておきここで穴の向こうに投げる
16. ⑫の左の穴に落ちヒミツの貝がら入手。Ⓒの階段で⑭へ
17. バクダンで⑭、⑱へ続く壁を破壊する
18. 宝箱にフックショット。鉄球を拾い⑰の柱を落とす
19. クリスタルスイッチを作動。Ⓓの階段で⑳へ
20. ピッコロ使いを倒す
21. ブロックを移動させてボスのカギ入手。⑳経由で㉒へ
22. 段差を登って、ブロックにフックショット
23. アルバトスを倒してハートのうつわ入手
24. 夕なぎのオルガン入手



ブーメランがあると! ブーメランを持っている人は、②の部屋に行く前にかがみの盾を取ることが可能。ブロックの向こうにあるクリスタルスイッチめがけて、ななめにブーメランを投げるとスイッチに当たるのだ。

④ 鉄球を柱に当てよう

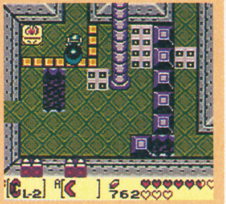
②でかついできた鉄球を投げて柱に当てると、破壊することができる。このダンジョンには、同じ柱があと3つ残っているので、すべて破壊しよう。フロアが落ちてきてボスへの道が開けるぞ。



⬆鉄球は柱に当たるとはね返る。穴に落とさないように。

⑪ サクの向こう側へ投げろ！

⑭にある柱の部屋に行くには⑬の床ビュンを通らなければならない。鉄球をかついでいると、盾で床ビュンを防げないので、⑩の部屋から行ける場所から、鉄球をサクの向こうへ投げておこう。



⬆鉄球をリンクが通れないサクの向こうに投げろ！

⑫ ヒノックスの倒しかた

回転斬りで攻撃しようとすると、つかまれて穴に投げ捨てられる可能性がある。飛び道具で離れた場所から攻撃しよう。ブーメランを持っているなら、あっという間に倒せるぞ。



⬆ブーメランを持っていない人は、弓かフックショットで。

⑮ 穴の向こう側へ投げろッ!!

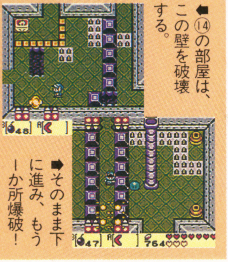
⑰にある柱を壊すためには、⑱の宝箱にフックショットを引っ掛けていかなければならない。ここも⑪同様、あらかじめ鉄球を投げておく必要があるのだ。投げたら⑱の部屋へ向かおう。



⬆遠くから投げると穴に落ちてしまうので注意。

⑰ バクダンで壁を壊すポイント

⑰の部屋へ行くには、⑭の壁をバクダンで破壊する。ただ、これだけだと柱の場所まで行けないので、下の壁もバクダンで破壊して⑱を経由しなければならないのだ。画面の場所で爆破しよう！



⬅⑭の部屋は、この壁を破壊する。

➡そのまま下に進み、もう1か所爆破！

⑳ ピッコロ使いを倒せ！

6匹いるピッコロを、画面外に逃がさずにすべて倒さなくてはならない。ピッコロはリンクに向かってくるので、最初に回転斬りをして2、3匹倒したあとは、剣を連打して残りを逃がすな！



⬆全部倒しきらないと、復活してしまう。

BOSS アルバトス　フックショットをうまく当てろ！

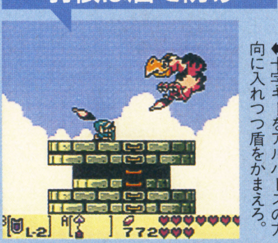
画面の左右を横切っている最中に、下からフックショットを撃って頭を狙おう。ある程度当てると、上から降りてくるので、素早く下に回りこみフックショット。このくり返しだ。下に回りこむタイミングが遅い場合は、羽根を撃ってきたり、羽ばたきで吹き飛ばそうとするので、盾をかまえて塔から落とされないように耐えよう。



⬅頭めがけてフックショットを撃て！

⬅下に移動したらすぐにフックショット。

羽根は盾で防げ



⬅十字キーをアルバトスの方向に入れつつ盾をかまえろ。

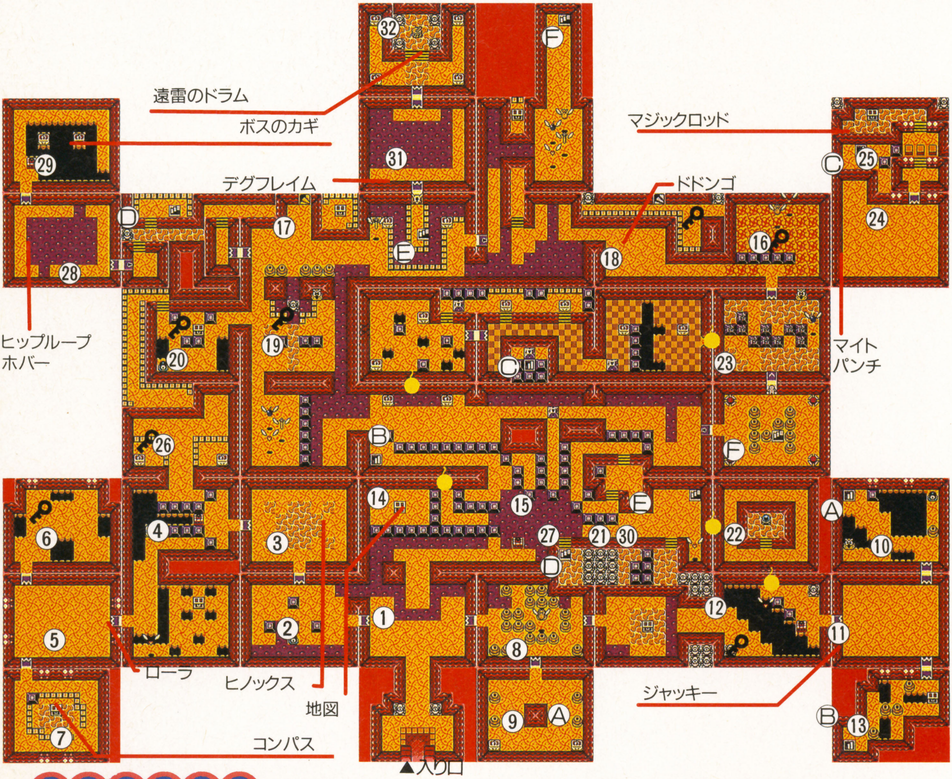
鉄球のヒミツ

鉄球はリンクが別の階層に移動しても、穴に落とさないかぎり投げた場所にそのまま残る。間違ってサクやブロックの向こうへ投げてしまうと回収がたいへんなので、投げるときはよく考えて。

L-8 TURTLE ROCK カメイワ

POINT 溶岩を泳ぐ手段がないので、足場を作るカタカタの操作が重要。思いどおり動かせるようになろう。

階層	B1F	アイテム	マジックロッド	宝箱	13	小さなカギ	7	クリスタルスイッチ	1



攻略チャート

❶敵全滅で扉を開ける
❷敵全滅で扉を開ける
❸ヒノックスを倒す
❹カタカタを操作して下への道を作る
❺ローラを倒す
❻敵全滅で小さなカギ入手
❼コンパス入手。①まで戻って⑧へ
❽つぼの下のスイッチを踏んで扉を開ける
❾敵全滅で階段出現。Ⓐの階段で⑩へ
❿つぼの下のスイッチを踏んで扉を開ける
⓫ジャッキーを倒す
⓬カタカタを操作して穴を全部埋めると小さなカギ入手
⓭クチバシ入手。Ⓑの階段で壁を破壊して⑭へ
⓮地図入手。ブロックを押して溶岩をジャンプで渡る
⓯カタカタを操作(P.43参照)。上→右→右→上→上と進む
⓰敵全滅で小さなカギ入手。⑱経由で⑰へ
⓱外への出口。フィールド経由で⑱へ
⓲ドドンゴを倒して小さなカギ入手。⑰経由で⑲へ
⓳アイゴール像に弓を射て小さなカギ入手
⓴ブロックを押して小さなカギ入手。⑮まで戻る
㉑カタカタを操作(P.43参照)。壁を破壊する
㉒クリスタルスイッチ作動。⑮に戻って⑯の下の部屋へ
㉓Ⓒの階段で㉔へ
㉔マイトパンチを倒してワープポイント出現
㉕マジックロッド入手。ワープで戻って④の部屋を上に
㉖マジックロッドでしょく台をつけて小さなカギ入手
㉗カタカタを操作(P.43参照)。Ⓓの階段で㉘へ
㉘ヒップループホバーを倒す
㉙カタカタで穴を全部埋めてボスのカギ入手。⑮まで戻る
㉚カタカタを操作(P.43参照)。Ⓔの階段で㉛へ
㉛デグフレイムを倒す。ハートのうつわ入手
㉜遠雷のドラム入手

外に出たら…… ⑰からフィールドに出たら、ハートのかけらが取れる。さらにワープポイントがあるので、バクダンや矢を補充したい人はメーベの村に戻ろう。

⑫ 穴を埋めつくせ!

小さなカギをゲットするには、カタカタを操作して穴を埋めつくさなければならない。カタカタは床に触れると消えてしまうので、あらかじめ曲がりたい方向を押しておくといいぞ。



⬆つまりひと筆書き。周囲の地面に沿って操作しよう。

⑮㉑㉗㉚ どこへ道を作るか

ここのカタカタはどこへ道をつなげるかが重要。それぞれ別の場所につながっているので、攻略チャートに従って、画面の番号順に操作。失敗したら、⑭の部屋に画面を切り替えてやり直そう。



⬆上への道の一番右が正解。ブロックを押して進もう。



⬇㉑とまったく同じ場所に行く道を作れ。

⬆右の一番下に開いている通路へ道を作れ!

⬅㉑と同じように作って、下にある段差を登ろう。

⑱ バクダンを投げて倒せ!

ここのドドンゴは高い段差からバクダンを投げて倒さなければならない。バクダンを目の前に投げるというのは難しいので、ドドンゴが方向転換をしている最中に、直接当てるとうまく食べてくれる。



⬆上の段差で倒さないと小さなカギが取れないのだ。

㉔ マイトパンチの倒しかた

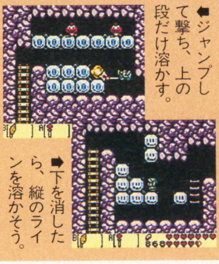
マイトパンチは突進したあとパンチを放つ。このパンチの最中に回転斬りを当てればダメージを与えられるのだ。ただしアッパーを受けるとスタート地点まで戻されてしまうので要注意。



⬆グローブを回したらアッパーの合図。下によけて攻撃だ。

D E 通路の氷はマジックロッド!

地下道をふさいでいる氷はマジックロッドで溶かせる。が、貫通して1ラインまるまる消してしまうので、足場に使う氷も溶かしてしまうことがある。右の画面のようにうまく足場を残そう。



⬅ジャンプして撃ち、上の段だけ溶かす。

➡下を消したら、縦のラインを溶かそう。

BOSS デグフレイム マジックロッドを連射せよッ!

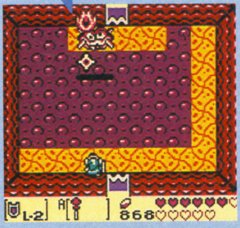
デグフレイムにダメージを与えられるのはマジックロッドだけ。溶岩から飛び出したところを当てるのだ。マジックロッドは下にある足場から撃つとカンタンに当てられるのでオススメ。さらに、一発ずつ当てるのではなく、連射をして絶え間なくダメージを与え続ければ、すぐに倒せる。あとは溶岩のかたまりをよけるのに集中しよう。



⬅ダメージを与えるとしばらく硬直。

➡しぼんできたら、もうすぐ倒せる状態。

出てきたところを攻撃

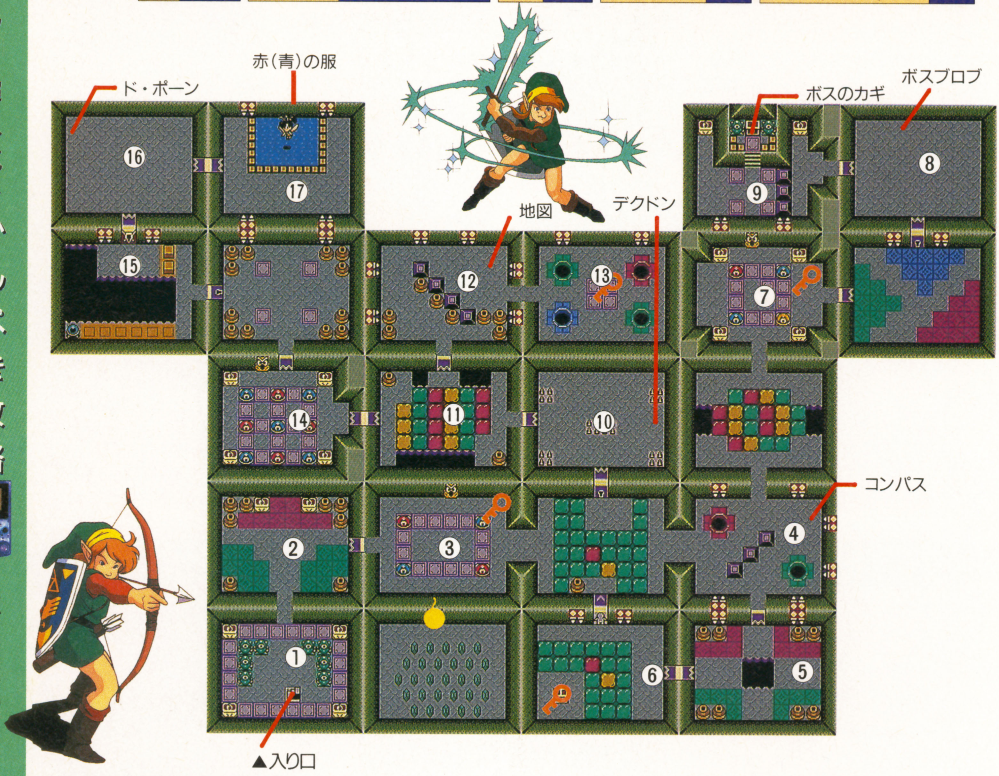


⬅溶岩から飛び出してくるので、そのときに攻撃を当てよう。

EXTRA CLOTHE'S DUNGEON 服のダンジョン

POINT 『DX』で新たに加わったダンジョン。ゲーム序盤に攻略可能なので、早めに服をゲットしよう！

階層	B1F	アイテム	赤(青)の服	宝箱	6	小さなカギ	4	クリスタルスイッチ	1



攻略チャート

❶ガイコツの質問に答える
❷敵全滅で扉を開ける
❸スイッチの色をすべて青にして小さなカギ入手
❹敵を同じ色の穴に投げてコンパス入手
❺敵全滅で扉を開ける
❻小さなカギ入手。④経由で⑦へ
❼スイッチをすべて青にして小さなカギ入手
❽ボスブロブを倒す
❾ボスのカギ入手。④経由で⑩へ
❿デクドンを倒す
⓫つぼの下のスイッチを踏んで扉を開ける
⓬敵全滅で地図入手
⓭敵を同じ色の穴に投げて小さなカギ入手
⓮スイッチをすべて青にして扉を開ける
⓯クリスタルスイッチを作動させて⑯へ
⓰ド・ポーンを倒す
⓱大妖精から赤(青)の服入手



服は交換可能 赤い服は攻撃力、青い服は防御力が２倍になるが、どちらかしか選べないのが玉にキズ。ダンジョンをクリアしたあと、大妖精を訪れるたびに服を交換できるので、最初はどちらを選んでもOK。

② ⑦ ⑭ スイッチの仕掛け！

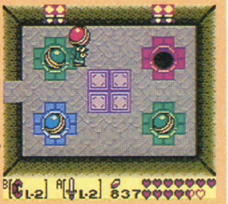
スイッチを斬ると、斬った場所を中心に前後左右も色が変わる。このスイッチをすべて青色にしないと先に進めない。色をそろえるコツは、すでに青い場所も斬ってみることだ。



☗この画面の赤い場所を１回ずつ斬ろう。

④ ⑬ ボールになる敵のヒミツ

攻撃するとボール状になる敵がいる。このボール状のときにかついで、同じ色の穴に投げこめば、先に進むことができるぞ。違う色の穴に入れてしまうと、ボール状から復活してしまうので注意。



☗これくらいの距離から投げると、ちょうど穴に入るぞ。

⑧ ⑩ ⑯ 3種類のボスを倒さなきゃ!!

このダンジョンに登場するボスは、３体とも初お目見え。飛び道具がないと、ちょっと苦戦するかもしれないが、服を早めにゲットしておけばあとがラク。近くのお店で弓をドロボウしておこう。



☗魔法の粉をかけて形態変化している間に斬りまくれ。



☗飛び道具があれば離れて攻撃。ない人はひたすら斬れ！



☗しばらく攻撃しないと回復してしまう。休まず斬れ！

FINAL WINDFISH'S EGG 聖なるタマゴ

POINT ルートさえ間違えなければボスまで直行できる。弓と魔法の粉の補充をしておこう。

このダンジョンは正しいルートを通らないと、永遠にループし続ける。ルートはメーベの村の図書館でわかるが、毎回違うので、ダンジョンに入る前にチェックしておくこと。ルートがわからなくなったらマンボウのマンボで脱出しよう。



☗穴に落ちたらルートどおりに進む。正解であれば、最後に上へ移動してボス戦だ！

BOSS シャドー 第6形態まであるぞ!

最後のボスだけあって６形態まで変形するのでてごわい。５形態までは画面の説明を見ればカンタンに倒せるはず。問題の６形態は、目を開いた瞬間に弓を当てなければならない。触手が非常にジャマだが、ジャンプでかわせるぞ。



☗魔法の粉をかけるだけで倒せる。



☗丸いビームを剣で斬って弾き返せ！



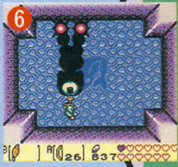
☗デグテールと同様にシッポが弱点。斬れ！



☗回転斬りかダッシュ斬り以外は効かないぞ。



☗回転斬りを２回当てるだけで倒せるぞ。



☗目を開けたら矢を射ろう。

真のエンディング!? リンクが一度も死んでない状態でゲームをクリアすると、いつもと違うエンディングになるとか！ どんな結末なのかは自分の目で確かめよう！

ドラゴンクエストモンスターズ MONSTERS テリーのワンダーランド

育成と対戦を大攻略!

このゲームのキモとなるモンスターの育成。今回はすべてのモンスターデータを載せて、強いモンスターを作る際により戦略を練りやすいようにした。これは保存版!

●発売中●¥4,900●エニックス●RPG●16M　B

マンガ●しおやてるこ



この人だーれ? 上でマンガを描いている、しおやてるこさんは、おなじみ電撃NINTENDO64でも毎月マンガを描いていらっしゃいます。興味のある方はのぞいてみてくださいね。

このゲームのココが楽しい！

従来の『ドラクエ』シリーズとは違い、冒険よりも「モンスターを集めること」、「モンスターを育成すること」が大きな目的になっており、集めゲーや育てゲー好きにはたまらない内容になっている。イベント数は少ないものの、シリーズを遊んだことのある人なら、思わずニヤリとしてしまうなつかしいイベントが多数盛りこまれており、ファン必携のソフトといえる！



⬅イベントに合わせて、音楽もなつかしいものがいっぱい盛りこまれている。



『ドラゴンクエストモンスターズ』にはカートリッジの色が2色ある。最初に出荷されたのが灰色。以降は黒色となっている。灰色のカートリッジは今後貴重なものになるかもね。 **ソフトの色!?**

モンスター育成編

まずは敵であり、相棒でもあるモンスターたちについて、育成面からチェック！

STEP 1 まずはモンスターを集めなきゃ！

このゲームをやりこみたい！　という人の第１目標はやはり全215種類のモンスターを全部集めることだ。

クリアしないことには始まらない

モンスターを全部仲間にするために、たびのとびらにいるモンスターをすべて集めてから先へ進む、なんて人はいないかな？　それよりも簡単便利なのは、まずはゲームをクリアすること！　クリア後には新たに行けるたびのとびらが増え、そこはスライム系、鳥系など、ひとつのとびらごとに１系統がまとめて登場するので、集めるのがとってもラクなのだ。経験値かせぎもラクだし、まさに一石二鳥だぞ。



⬅新たに行けるとびらは城以外にも３つある。行き方は右を見てね。



⬅しはいのとびらの21～29階は、はぐれメタル登場。経験値かせぎにグー。

クリア後のとびらその１

バザー端のとびらに入るには、近くの男に召喚の特技（タッツウしょうかんなど）が使えるモンスターを見せよう。

クリア後のとびらその２

タイジュの国の右下にマドハンドが登場。ジャンケンに勝つと、格闘場の右側のわたぼう像の下にとびらが出てくる。

クリア後のとびらその３

がんこじいさんの家で本を見たあと、外の女の子と話そう。イベント後、じいさんにゴールデンスライムを見せる。

仲間にするための３か条

仲間にしたいモンスターを確実にゲットする方法。そのポイントを３つに分けて紹介しよう。

①最後の１匹が仲間に

敵のモンスターのうち、仲間になるのは最後に残った敵だけ。仲間にしたいヤツは最後に倒そう。



⬅まずは「めいれいさせろ」で仲間にしたい敵以外を倒す。やせいが高いとダメだけどね。

②いい「にく」をあげよう

強いモンスターの場合、安いにくでは仲間にならない。最低でも「ほねつきにく」からスタート！



⬅にくは何度もあげれば効果倍増。「しもふりにく」を４つくらいあげればかんぺきだ！

③アストロンを使え！

アストロンを使うと、味方は３ターン動けない。でもその間、にくはあげ放題なのだ！

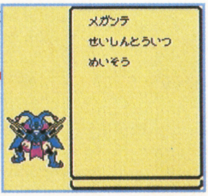


⬅「アストロン」なら、にくをあげる前にモンスターを倒しちゃった、なんてことはない。

他国のマスターをねらえ!!

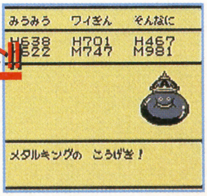
とびらで出会う、他国のマスターが連れているモンスターも仲間にできるぞ。そのモンスターは、自分のパーティの合計レベルでP.49のように変化するのだ（例：レベル40が２匹＝合計レベル80→LV79～98の敵からランダム）。特殊な特技をもつモンスターを仲間にしたいなら「しもふりにく」は必需品。

特技が多い!!



➡普通に覚える３つの特技以外を持っている。

絶対逃げない!!



➡メタル系も逃げない。自分も逃げられないが。

貴重なモンスターも!!



➡たびのとびらにはいないモンスターも登場。

©エニックス

見せる？あげる？　モンスターを見せてほしいといい出す町の人は何人かいるけど、このうちバザー会場のとびら前の人だけは見せるとモンスターを連れていってしまう。間違っても貴重な仲間を渡さないように。

他国のマスターが連れているモンスター一覧

LV. 1～18

おおきづち	いなずまぎり	しんくうぎり	マヒャドぎり
ゴートドン	もろばぎり	たいあたり	すてみ
はさみくわがた	しんくうぎり	マヒャドぎり	メタルぎり
ぶちキング	れんぞくこうげき	なかまをよぶ	さみだれぎり
リザードフライ	ひのいき	つめたいいき	
ダックカイト	けものぎり	つばめがえし	スライムたたき
ダークアイ	バイキルト	マホターン	みかわしきゃく
サボテンボール	さそうおどり	なめまわし	やいばのぼうぎょ
ギズモ	ザキ	ボミエ	すなけむり
しにがみ	マホトーン	おどりふうじ	くちをふさぐ
ミストウイング	ラリホー	おたけび	おいかぜ
フーセンドラゴン	ホイミ	うけながし	
スライムナイト	スカラ	ピオラ	ホイミ
テールイーター	マホターン	ホイミ	
ヘルボックル	ヒャド	ホイミ	ザオラル
シルバーデビル	すてみ	みがわり	だいぼうぎょ

LV. 19～38

キメラ	しっぷうづき	かまいたち	れんぞくこうげき
コハクそう	ギラ	あくまぎり	かえんのいき
アークデーモン	かえんぎり	しんくうぎり	マヒャドぎり
ひょうがまじん	みなごろし	しっぷうづき	えだはらい
スライムボーグ	だいせつだん	きあいをためる	おたけび
ぐんたいガニ	のろいのことば	ふしぎなおどり	こうらがえし
シャドー	ラリホー	マホトラ	ピオリム
リザードマン	メダパニ	さそうおどり	あしばらい
ヘルホーネット	のろいのことば	すなけむり	おいかぜ
かりゅうそう	メダパニダンス	なめまわし	おたけび
ウインドマージ	ホイミ	みがわり	おいかぜ
オーク	ホイミ	ザオラル	さそうおどり
ドロル	ホイミ	くろいきり	みがわり
ひくいどり	ホイミ	かえんのいき	おいかぜ
デスファレーナ	ホイミ	どくこうげき	ふしぎなおどり
グリズリー	ホイミ	みなごろし	まぶしいひかり

LV. 39～58

キラーエイプ	ちからをためる	メタルぎり	だいせつだん
ホークブリザード	バギマ	もろばぎり	たかくとびあがる
エビルワンド	メラミ	イオラ	ちからをためる
ようがんまじん	メラミ	かえんぎり	メタルぎり
のろいのランプ	ヒャダルコ	メガンテ	ドラゴンぎり
エビルスピリッツ	メダパニ	ルカナン	マホカンタ
ギズモ	ラリホーマ	ボミオス	もうどくのいき
しりょうのきし	ピオリム	おたけび	おどりふうじ
さまようよろい	マホキテ	のろいのことば	ひゃくれつなめ
キングコブラ	ザキ	バイキルト	ぶきみなひかり
ひくいどり	ホイミ	しんくうぎり	マジックバリア
ドラゴン	ホイミ	なかまをよぶ	みがわり
メタルスライム	ホイミ	みなごろし	におうだち
モーザ	バギマ	ホイミ	ひかりのはどう
ヘルビースト	デイン	ホイミ	すいめんげり
リップス	ベホマラー	メガザル	とっこう

LV. 59～78

ライオネック	ベギラマ	いきをすいこむ	はげしいほのお
ライバーン	いなずま	こごえるふぶき	マヒこうげき
マンイーター	ライデイン	がんせきおとし	なめまわし
やたがらす	ザキ	しんくうぎり	れんぞくこうげき
オーガー	もろばぎり	けものぎり	しんくうは
アイアンタートル	メガンテ	フバーハ	タッツウしょうかん
マネマネ	マジックバリア	まねまね	くろいきり
ダーククラブ	マホトーン	マホトラおどり	ひゃくれつなめ
ウィングスネーク	ルカナン	メダパニダンス	えだはらい
ダンスキャロット	バイキルト	さそうおどり	くちをふさぐ
グレンデル	ベホイミ	きあいをためる	せいれいのうた
おどるほうせき	ベホマラー	みかわしきゃく	デアゴしょうかん
ひくいどり	なかまをよぶ	もうどくのいき	ハッスルダンス
ゴートドン	ベホマ	ザオラル	しっぷうづき
じんめんじゅ	マジックバリア	におうだち	こうらがえし
ソードドラゴン	ライデイン	スクルト	ベホイミ

LV. 79～98

スーパーテンツク	ベギラゴン	かえんぎり	ばくれつけん
あくまのカガミ	イオラ	つばめがえし	さみだれぎり
イエティ	バギクロス	たかくとびあがる	しんくうは
スカルゴン	メラゾーマ	もろばぎり	しっぷうづき
ずしおうまる	メガンテ	しんくうは	どくこうげき
デビルアーマー	ラリホーマ	フバーハ	さみだれぎり
ミステリドール	マホカンタ	もうどくのいき	おたけび
ゴーレム	メダパニダンス	マホトラおどり	ハッスルダンス
ようがんまじん	のろいのことば	ぶきみなひかり	サムシンしょうかん
ホークブリザード	すなけむり	ひゃくれつなめ	きょうふう
キラーパンサー	ベホイミ	マヒャドぎり	さそうおどり
うごくせきぞう	ベギラゴン	ベホマラー	すべてをすいこむ
ビッグアイ	ベホマラー	メガザル	たかくとびあがる
メタルスライム	ホイミ	とっこう	すべてをすいこむ
フーセンドラゴン	ベホイミ	おおごえでさけぶ	すべてをすいこむ
ギガンテス	まねまね	におうだち	スライムたたき

LV. 99～118

がいこつけんし	つばめがえし	せいしんとういつ	こうらがえし
ひとくいそう	いきをすいこむ	しゃくねつ	えだはらい
ようがんまじん	ギガデイン	もろばぎり	しっぷうづき
ひくいどり	あくまぎり	ねむりこうげき	バズウしょうかん
キングスライム	マヒャド	まじんぎり	ドラゴンぎり
デッドペッカー	ラリホーマ	バイキルト	けものぎり
ばくだんいわ	モシャス	やけつくいき	すいめんげり
スライムファング	スクルト	ぶきみなひかり	おたけび
サンダーバード	やみのはどう	おどりふうじ	くちをふさぐ
デンタザウルス	マホカンタ	どくこうげき	くろいきり
ずしおうまる	ザオラル	かえんぎり	ぱふぱふ
ばくだんいわ	しんくうぎり	ひかりのはどう	くちをふさぐ
スカイドラゴン	メガンテ	ピオリム	ザオリク
バトルレックス	かがやくいき	のろいのことば	ハッスルダンス
ファンキーバード	スクルト	ベホマラー	いなずま
うごくせきぞう	マホトーン	バズウしょうかん	におうだち

LV. 119～138

ストロングアニマル	マヒャド	たかくとびあがる	ゾンビぎり
グレイトドラゴン	バギクロス	ちからをためる	スライムたたき
バオーム	メラゾーマ	いなずまぎり	あくまぎり
メタルドラゴン	イオナズン	まじんぎり	マヒャドぎり
サンダーバード	みなごろし	しんくうぎり	しんくうは
ロックちょう	メガザル	ばくれつけん	すなけむり
はぐれメタル	マホカンタ	たいあたり	おおごえでさけぶ
バルザック	ラリホーマ	マヒこうげき	さそうおどり
ドラゴンマッド	いきをすいこむ	かがやくいき	くちをふさぐ
アンクルホーン	ルカナン	のろいのことば	ひゃくれつなめ
しにがみきぞく	ベホマ	かえんぎり	うけながし
キラーマシン	ベホマラー	グランドクロス	きょうふう
アンドレアル	ザオリク	ひかりのはどう	すべてをすいこむ
ユニコーン	しっぷうづき	さそうおどり	におうだち
ダンジョンえび	ハッスルダンス	メガザルダンス	えだはらい
マネマネ	モシャス	とっこう	かがやくいき

LV. 139～最大

グレイトドラゴン	バイキルト	グランドクロス	ひゃくれつなめ
キラーマシン	ベホイミ	せいしんとういつ	しっぷうづき
バルザック	ギガデイン	ベホマラー	くろいきり
ロックちょう	まじんぎり	バズウしょうかん	ハッスルダンス
メタルドラゴン	パルプンテ	メダパニダンス	すいめんげり
じごくのもんばん	かがやくいき	まねまね	におうだち
きりさきピエロ	メガンテ	せいしんとういつ	めいそう
メタルキング	ねむりこうげき	におうだち	メガザルダンス
やまたのおろち	ザラキ	さそうおどり	ハッスルダンス
バオーム	イオナズン	おたけび	おどりふうじ
ひとくいそう	グランドクロス	たかくとびあがる	ひゃくれつなめ
ホーンビートル	どくこうげき	すなけむり	めいそう
しにがみきぞく	マダンテ	みかわしきゃく	だいぼうぎょ
まおうのつかい	しゃくねつ	のろいのことば	きょうふう
うごくせきぞう	いきをすいこむ	かがやくいき	ぶきみなひかり
ばくだんいわ	さみだれぎり	まねまね	ドラゴラム

各表内のタテの列４段のうち、一番左側（文字の太いもの）はマスターが連れているモンスターの名前、残りの３段はそのモンスターのもっている特技の名前を示す。

表の見かた補足

［全215種類］モンスターパーフェクトリスト

Perfect List

モンスターとその能力上昇度、特技への耐性など、育成、配合で役に立つデータをバッチリ載せちゃいます！　配合でのみ仲間になるタイプは、配合例も教えちゃうぞ。

表の見かた

●HP〜守：能力値の上昇度。Aが最高、Eが最低。●メラ〜ギガ：特技への耐性。◎が無敵×が弱い。特技の属性は以下のとおり。メラ…メラ系、ギラ…ギラ系、イオ…イオ系、バギ…バギ系、デイ…デイン系、ヒャ…ヒャド系、マヌ…マヌーサ系、ラリ…ラリホー系、ザキ…ザキ系、トラ…マホトラ系、トン…マホトーン系、メダ…メダパニ系、ルカ…ルカニ系、ボミ…ボミエ系、メガ…メガンテ系、マダ…マダンテ系、炎…炎系、雪…吹雪系、毒…毒系、麻…マヒ系、呪…呪い系、休…１ターン休み系、踊…踊り封じ系、息…息封じ系、仲…仲間系、ギガ…ギガスラッシュ系●仲間にできる場所／とびら名、またはとびらの場所、イベント名。「他国」は他国マスターから。

系	種族名	HP	MP	攻	守	メラ	ギラ	イオ	バギ	デイ	ヒャ	マヌ	ラリ	ザキ	トラ	トン	メダ	ルカ	ボミ	メガ	マダ	炎	雪	毒	麻	呪	休	踊	息	仲	ギガ	仲間にできる場所
スライム	ドラゴスライム	C	B	D	C	△	△	△	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	△	×	△	×	×	×	×	×	×	牧場、しはい、いかり、ちから
	ぶちスライム	B	D	C	E	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	◎	◎	○	○	×	×	×	×	×	△	△	△	△	△	バザー会場、やすらぎ、とまどい、おもいで、しはい
	はねスライム	D	E	B	B	×	×	×	△	△	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	△	△	△	△	△	格闘場左、しはい
	スライムツリー	D	B	C	C	×	×	×	△	△	×	○	○	○	◎	◎	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	△	△	△	×	×	井戸、しはい、ちから
	スライムつむり	B	B	C	D	×	×	×	×	×	×	○	◎	○	○	◎	○	○	○	○	○	×	×	△	△	△	×	×	×	△	△	よろこび、しはい
	スライムナイト	D	D	C	C	△	△	△	△	△	△	○	○	◎	○	○	○	○	○	◎	○	△	×	×	△	×	×	×	×	×	×	さそい、しはい、他国
	バブルスライム	B	D	C	C	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	○	○	◎	○	○	○	○	×	×	◎	△	△	×	×	×	×	×	よろこび、しはい
	ボックススライム	B	B	C	D	×	×	△	×	×	△	○	○	◎	○	○	○	○	○	◎	○	×	△	×	×	×	×	×	×	×	×	メダルおじさん、しはい
	スライム	B	B	C	B	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	たびだち、しはい、スラお
	ホイミスライム	B	C	B	B	×	×	×	△	△	×	○	○	○	◎	◎	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	△	○	○	×	×	たびだちB
	スライムファング	A	D	B	D	×	×	×	×	×	×	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	◎	○	×	×	×	△	×	△	△	△	△	△	やすらぎB、他国
	ストーンスライム	D	B	C	B	×	×	△	×	×	○	○	○	◎	○	○	○	○	○	◎	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	まよい、しはい
	スライムボーグ	B	B	D	C	△	△	×	△	○	△	○	○	◎	○	○	◎	○	○	◎	○	△	△	×	△	×	×	×	×	×	×	かがみ、しはい
	スラッピー	C	D	C	C	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	◎	◎	○	○	×	×	×	×	×	○	△	△	○	△	格闘場左、しはい
	ぶちキング	B	B	B	B	△	△	△	×	×	△	◎	○	◎	○	○	◎	◎	◎	◎	○	△	△	×	△	×	○	○	○	○	○	さばき、しはい、他国
	キングスライム	B	C	C	C	△	△	△	△	△	△	◎	○	◎	○	○	◎	◎	◎	◎	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	メダルおじさんB、他国
	メタルスライム	E	A	B	A	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	△	◎	◎	◎	◎	◎	×	×	×	◎	×	井戸、しはい、他国
	はぐれメタル	E	A	C	A	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	×	×	×	◎	×	しはい、他国、メダル集め
	メタルキング	E	A	C	A	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	×	×	×	◎	△	他国
	ゴールデンスライム	E	A	D	A	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	△	△	△	◎	○	配合のみ(ぶちキング×ゴールデンゴーレムなど)
ドラゴン	ドラゴンキッズ	B	D	C	E	△	○	○	×	×	○	△	△	△	△	△	△	△	△	◎	△	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	バザー会場、がんこじいさん、やすらぎ、とまどい、おもいで
	ガメゴン	C	B	B	E	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	△	△	○	×	○	△	×	×	×	△	△	△	△	△	がんこじいさん、図書館
	プテラノドン	D	B	B	E	○	○	○	△	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	△	△	△	△	△	がんこじいさん、ちえ
	フーセンドラゴン	B	C	D	B	○	○	○	△	△	×	×	×	×	△	△	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	△	△	△	×	×	格闘場左、がんこじいさん、しあわせ、他国
	フェアリードラゴン	C	C	C	C	○	○	○	×	×	×	×	△	×	×	×	△	×	×	○	×	○	×	△	△	△	×	×	×	△	△	がんこじいさん、牧場、ちから、他国
	リザードマン	B	B	D	D	○	○	○	△	△	△	×	×	△	×	×	×	×	×	◎	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	がんこじいさん、かがみ、他国
	ポイズンリザード	C	C	C	D	○	○	○	×	×	×	△	△	△	×	×	△	×	×	○	×	○	×	○	△	△	×	×	×	×	×	がんこじいさん、いかり
	ソードドラゴン	C	D	B	E	○	○	◎	×	×	△	×	×	△	×	×	×	×	×	◎	×	○	△	×	×	×	×	×	×	×	×	がんこじいさん、他国
	ドラゴン	B	D	D	C	○	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	△	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	まちびとB、他国
	コドラ	D	C	C	C	○	○	○	△	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	○	△	○	△	△	がんこじいさん、とまどい、まもり
	ドラゴンマッド	D	E	C	E	○	○	○	×	×	×	×	△	×	×	×	×	△	△	○	×	○	×	×	×	×	○	○	△	○	○	がんこじいさん、他国
	ライバーン	D	E	C	C	○	○	○	○	○	×	×	○	×	×	×	△	×	×	○	×	○	△	×	×	×	×	○	△	○	△	がんこじいさん、他国
	おおイグアナ	B	C	B	E	△	○	○	×	×	×	×	×	○	△	×	◎	×	×	◎	×	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	がんこじいさん、まよい
	リザードフライ	B	B	C	B	△	○	○	×	×	×	×	△	×	×	×	△	×	×	○	×	◎	×	△	△	△	×	×	×	△	△	がんこじいさん、さばき、他国
	アンドレアル	C	C	D	B	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	×	○	×	×	○	×	○	○	×	×	×	△	△	△	×	×	がんこじいさん、他国
	キングコブラ	B	C	C	D	△	○	○	×	×	×	△	△	△	△	△	△	△	△	◎	△	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×	がんこじいさん、さそい、他国
	デンタザウルス	D	C	D	B	○	○	○	×	×	×	×	△	△	×	×	△	×	×	◎	×	○	×	△	△	△	×	×	×	△	△	がんこじいさん、他国、メダル集め
	グレイトドラゴン	C	D	B	C	○	◎	○	△	△	△	△	○	◎	△	△	○	△	△	◎	×	◎	△	△	◎	△	△	△	△	△	△	がんこじいさん、他国
	とさかへび	D	D	C	E	○	○	○	△	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	○	○	△	△	△	バザー会場、がんこじいさん、やすらぎ
	ウィングスネーク	C	C	D	B	○	○	○	△	△	×	×	×	○	×	△	×	×	×	◎	×	◎	×	×	×	×	○	○	△	△	△	がんこじいさん、他国
	コアトル	A	C	D	B	○	○	○	△	△	△	△	○	○	△	△	△	△	△	◎	△	◎	△	△	△	△	○	○	△	△	△	配合のみ(スカイドラゴン×うごくせきぞうなど)
	やまたのおろち	B	C	B	C	○	○	○	△	△	△	○	○	○	△	△	◎	△	△	◎	×	◎	△	○	○	○	△	△	△	△	△	他国
	バトルレックス	B	C	A	D	○	○	○	○	○	△	△	○	○	△	△	△	△	△	◎	×	◎	△	△	○	△	△	△	△	△	△	いかりB、他国
	スカイドラゴン	C	B	D	C	△	○	○	○	○	△	△	○	○	△	△	△	△	△	◎	×	◎	△	△	○	△	○	○	○	○	○	他国、牧場上空
	しんりゅう	A	A	A	B	○	◎	◎	○	○	○	○	○	◎	○	○	◎	○	○	◎	△	◎	○	○	◎	○	○	○	○	○	○	配合のみ(スカイドラゴン、やまたのおろち)

※仲間にできる場所のらんの、とびら名の後のBはそのとびらのボスであることを示す。

ボスを仲間にする　表ではボスが仲間になるとあるのに倒しても仲間にならない、という場合はにくをあげれば仲間になることがあるぞ。メダルおじさんのとびらのキングスライムなどがこれにあたる。

系	種族名	HP	MP	攻	守	メラ	ギラ	イオ	バギ	ティ	ヒャ	マヌ	ラリ	ザキ	トラ	トン	メダ	ルカ	ボミ	メガ	マダ	炎	雪	毒	麻	呪	休	踊	息	仲	ギガ	仲間にできる場所
獣	ベロゴン	D	D	C	B	×	×	×	×	×	×	△	△	△	△	△	△	◎	◎	△	△	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	格闘場右、ちえ
	アルミラージ	B	D	C	C	△	△	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	△	×	△	×	×	×	×	○	○	○	○	○	格闘場右、井戸、やすらぎ
	キャットフライ	B	B	D	C	×	×	×	△	△	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	◎	◎	格闘場右、いかり
	ファーラット	D	C	C	C	×	×	×	△	△	×	×	×	×	△	△	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	○	○	格闘場右、おもいで、まちびと
	ミノーン	C	D	C	B	×	×	×	×	×	×	×	△	×	×	×	△	○	○	×	×	×	×	△	△	△	○	○	○	◎	◎	格闘場右、よろこび
	ストロングアニマル	B	D	A	D	△	△	△	△	△	△	×	×	△	×	×	×	○	○	△	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	格闘場右、他国
	スカルガルー	D	B	B	C	×	×	×	×	×	×	△	△	△	×	×	△	○	○	△	×	×	×	△	△	△	○	○	○	○	○	格闘場右、牧場
	かまいたち	D	C	D	C	×	×	×	○	×	△	×	×	△	×	×	×	○	○	△	×	×	△	×	×	×	○	○	○	○	○	格闘場右、格闘場左
	アントベア	D	D	C	B	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	たびだち、まちびと、まもり
	スーパーテンツク	B	D	D	B	×	×	×	×	×	×	△	○	△	×	×	○	○	○	×	×	×	×	△	△	△	○	○	○	○	○	格闘場右、他国
	アイアンタートル	B	D	C	B	△	△	△	×	×	△	×	×	×	×	×	×	○	○	△	×	○	○	×	×	×	○	○	○	○	○	格闘場右、他国
	ももんじゃ	D	B	C	C	×	×	×	△	△	×	×	×	△	×	×	△	○	○	×	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	◎	◎	格闘場右、さそい
	おおきづち	B	C	C	B	×	×	×	△	△	×	×	×	×	○	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	○	○	格闘場右、さばき、他国
	グリズリー	D	E	A	E	△	△	△	△	△	△	×	×	△	×	×	×	○	○	△	×	×	×	×	×	×	◎	○	○	◎	○	格闘場右、かがみ、他国
	イエティ	B	B	C	C	△	△	△	△	△	○	×	×	△	×	×	×	○	○	△	×	×	◎	×	×	×	○	○	○	○	○	格闘場右、他国
	キラースコップ	D	C	C	C	△	△	×	×	×	△	×	×	○	×	×	×	○	○	○	×	△	△	×	×	×	○	○	○	○	○	格闘場右、格闘場左
	フェアリーラット	B	D	D	C	△	△	△	×	×	△	×	△	×	×	×	△	○	○	△	×	△	△	×	×	×	○	○	○	○	○	格闘場右、バザー会場、おもいで
	ユニコーン	D	C	C	D	×	×	×	×	×	×	△	○	○	△	△	○	◎	◎	△	△	×	○	×	△	△	◎	○	○	◎	○	格闘場右、他国
	ゴートドン	D	C	C	D	×	△	△	×	×	○	△	△	△	△	△	△	◎	◎	△	△	△	○	×	×	×	○	○	○	○	○	格闘場右、他国
	キラーエイプ	D	D	D	B	×	×	×	△	△	×	×	×	△	×	×	×	○	○	△	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	◎	◎	格闘場右、図書館、他国
	パオーム	B	C	C	B	×	△	△	△	△	△	×	×	○	×	×	△	○	◎	△	×	×	△	×	×	×	◎	◎	◎	◎	◎	格闘場右、他国、メダル集め
	キングレオ	D	C	B	B	△	△	△	○	○	△	△	△	◎	△	△	○	◎	◎	◎	△	△	○	△	○	△	◎	◎	◎	◎	◎	配合のみ(キラーマシン、パオームなど)
	ダークホーン	B	D	D	B	△	△	×	×	×	△	△	○	◎	△	◎	△	◎	◎	◎	△	△	△	×	○	△	◎	◎	◎	◎	◎	まよいB
	キラーパンサー	C	D	B	C	△	△	△	×	×	△	×	△	◎	×	×	×	○	○	◎	×	△	△	×	△	×	◎	○	○	○	○	おもいでB、他国
	ビッグアイ	D	C	C	B	△	△	△	△	△	△	×	△	◎	×	○	×	○	○	◎	×	×	×	×	△	×	○	○	○	○	○	他国
鳥	ピッキー	B	C	C	C	×	×	×	○	○	×	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	おもいで、まもり、あやつり、まちびと
	キメラ	B	C	D	B	△	△	△	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	△	×	△	×	×	×	×	○	○	○	○	○	かがみ、あやつり、他国
	あばれうしどり	D	C	C	C	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	△	△	×	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	◎	◎	井戸、やすらぎ、あやつり、ゆうき
	はなカワセミ	D	C	C	E	×	×	×	◎	◎	×	×	×	×	△	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	○	○	あやつり、ちえ
	ダックカイト	B	B	C	B	×	×	×	○	○	×	×	△	×	×	×	△	×	×	×	×	×	×	△	△	△	○	○	○	◎	◎	あやつり、まよい、他国
	デッドペッカー	C	D	D	C	△	△	△	◎	◎	△	×	×	△	×	×	×	×	×	△	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	あやつり、よろこび、他国
	デスフラッター	D	C	C	B	×	×	×	○	○	×	△	△	△	×	×	△	×	×	×	×	×	×	△	△	△	○	○	○	○	○	牧場、あやつり
	ミストウイング	B	C	C	C	×	×	×	○	○	△	×	×	△	×	×	×	×	×	△	×	×	△	×	×	×	○	○	○	○	○	あやつり、さそい、他国
	ドラキー	B	D	C	D	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	あやつり、たびだち
	おおにわとり	C	D	C	B	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	バザー会場、やすらぎ、とまどい、あやつり
	ガンコどり	C	C	D	D	×	×	×	○	○	○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	○	×	×	×	○	○	○	○	○	しあわせ、あやつり
	モーザ	C	B	C	D	×	×	×	○	○	×	×	△	△	×	×	△	○	○	△	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	◎	◎	図書館、あやつり、他国
	キラーグース	B	D	C	C	×	×	×	○	○	×	×	○	△	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	△	△	○	○	○	◎	◎	さばき、あやつり
	ヘルコンドル	D	B	B	B	△	△	×	○	○	△	×	×	○	×	△	△	×	×	○	×	△	○	×	×	×	○	○	○	○	○	あやつり
	ホークブリザード	D	D	B	B	△	△	×	○	○	◎	×	×	○	×	×	△	×	×	△	×	△	◎	×	△	×	○	○	○	○	○	他国
	ひくいどり	C	C	D	C	○	○	○	△	△	×	×	×	×	△	△	△	×	×	×	×	◎	×	×	△	×	◎	◎	◎	○	○	他国
	サンダーバード	D	D	D	B	△	△	△	◎	◎	△	×	×	△	○	×	○	×	×	△	×	△	△	×	△	×	○	○	○	○	○	あやつり、他国、メダル集め
	ロックちょう	A	C	C	D	△	△	△	○	○	△	△	△	○	×	×	△	×	×	○	×	△	△	×	○	×	○	○	○	○	○	あやつり、他国
	ファンキーバード	D	C	C	C	×	×	×	◎	◎	×	△	×	○	△	△	△	×	×	◎	×	×	×	×	○	×	◎	◎	◎	○	○	よろこびB、他国
	にじくじゃく	A	A	C	B	○	○	○	◎	○	○	△	△	○	△	△	◎	△	△	◎	△	○	◎	△	○	△	◎	◎	◎	◎	◎	配合のみ(ホークブリザード×ひくいどり)
植物	マッドプラント	C	B	B	D	×	×	×	○	○	×	△	△	△	◎	◎	△	△	△	△	△	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	はかい
	かりゅうそう	D	A	B	B	△	△	△	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	△	×	○	×	×	×	×	○	○	○	×	×	かがみ、はかい、他国
	はなまどう	B	C	E	C	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○	○	×	△	△	×	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	○	○	井戸、はかい、ゆうき
	ふゆうじゅ	B	C	E	B	×	×	×	◎	◎	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	○	○	はかい、ちから
	サボテンボール	B	C	C	C	×	×	×	○	○	×	×	△	×	○	○	△	×	×	×	×	×	×	△	△	△	○	○	○	△	△	はかい、まよい、他国
	ガップリン	C	C	C	E	△	△	△	○	○	△	×	×	△	○	○	×	×	×	△	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	よろこび、はかい
	マタンゴ	D	C	C	C	×	×	×	○	○	×	△	△	△	○	○	△	×	×	△	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	メダルおじさんB
	コハクそう	B	B	C	B	×	×	×	○	○	△	×	×	△	○	○	×	×	×	△	×	×	△	×	×	×	○	○	○	×	×	図書館、はかい、他国
	きりかぶおばけ	B	B	E	E	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	まちびと、はかい、とまどい
	オニオーン	D	C	C	B	×	×	×	○	○	×	×	△	×	○	○	△	×	×	×	×	×	×	△	△	△	○	○	○	△	△	しあわせ、はかい
	ダンスキャロット	B	C	E	E	△	△	×	○	○	△	×	×	○	◎	○	×	×	×	△	×	△	△	×	×	×	○	◎	◎	×	×	はかい、他国
	ヘルボックル	C	C	C	E	△	△	△	◎	◎	△	×	△	○	○	○	△	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	さばき、はかい、他国
	じんめんじゅ	B	C	B	C	×	×	×	○	○	×	△	○	○	○	○	△	×	×	◎	×	×	×	△	○	○	○	○	○	×	×	とまどいB、格闘場右、他国
	マンドラゴラ	D	C	E	B	×	×	×	◎	◎	×	×	×	○	○	○	×	×	×	◎	×	×	×	×	○	×	◎	◎	◎	△	△	配合のみ(植物系×ファンキーバードなど)
	ビーンファイター	D	C	C	C	×	×	×	○	○	×	×	×	△	○	○	×	△	△	△	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	○	○	バザー会場、はかい、ゆうき
	エビルシード	C	B	C	E	△	△	△	◎	◎	△	×	×	△	○	○	△	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	はかい、とまどい
	マンイーター	D	C	D	E	△	△	△	○	○	△	×	×	△	◎	◎	△	×	×	○	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	×	×	はかい、他国
	ひとくいそう	B	C	D	D	△	△	△	○	○	△	×	×	○	◎	◎	△	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	×	×	はかい、他国
	ローズバトラー	B	A	B	C	△	△	△	◎	◎	△	△	△	○	◎	◎	△	△	△	◎	△	△	△	△	○	△	◎	◎	◎	△	△	配合のみ(植物系×????系)
	わたぼう	B	A	B	C	○	○	○	◎	◎	◎	△	◎	◎	◎	◎	◎	△	△	◎	△	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	△	△	たびのとびらを全部クリア

お見合いのトク

お見合いはゾーマやデスタムーアのように、貴重な????系どうしの配合で有利。例えばミルドラースとゾーマでお見合いすれば、おたがいにデスタムーアが手に入るのだ。

系	種族名	HP	MP	攻	守	メラ	ギラ	イオ	バギ	ティ	ヒャ	マヌ	ラリ	サキ	トラ	トン	メダ	ルカ	ホミ	メガ	マダ	炎	雪	毒	麻	呪	休	踊	息	仲	ギガ	仲間にできる場所
虫	おおなめくじ	B	C	C	C	×	×	×	×	×	×	△	◎	△	△	△	◎	△	△	△	△	×	×	○	○	○	×	×	×	○	○	井戸、いかり、やぼう
	キャタピラー	D	D	B	C	△	△	△	×	×	△	×	○	×	×	×	○	×	×	△	×	△	△	○	○	○	×	×	×	○	○	バザー会場、おもいで、やぼう
	せみもぐら	D	B	C	B	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○	△	△	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	◎	◎	しあわせ、やぼう
	じんめんちょう	B	E	D	E	×	×	×	△	△	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	○	○	△	△	△	◎	◎	牧場、やぼう
	とうちゅうかそう	B	C	B	B	×	×	×	△	△	×	×	○	×	△	△	○	×	×	×	×	×	×	○	○	○	△	△	△	○	○	さばき、やぼう
	おおみみず	D	C	C	C	△	△	△	△	△	△	×	○	△	×	×	○	×	×	△	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○	○	井戸、いかり、やぼう、ゆうき
	リップス	B	C	C	C	×	×	×	×	×	×	△	◎	△	×	×	◎	×	×	△	×	×	×	◎	◎	◎	×	×	×	○	○	メダルおじさんB、他国
	はさみくわがた	D	D	C	D	△	△	×	×	×	△	×	○	△	×	×	○	×	×	△	×	△	△	○	○	○	×	×	×	○	○	やぼう、さそい、他国
	ぐんたいアリ	C	D	B	B	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○	○	まもり、やぼう
	キリキリバッタ	B	D	C	C	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○	○	まちびと、やぼう
	テールイーター	B	B	C	B	×	×	×	△	△	×	×	○	×	△	△	○	×	×	×	×	×	×	○	○	○	△	○	○	○	○	まよい、やぼう、他国
	よろいムカデ	C	B	C	D	△	△	△	△	△	△	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	△	△	○	○	○	△	△	△	◎	◎	ちえ、やぼう
	メーダ	C	B	E	E	×	×	×	△	△	×	×	○	△	△	△	○	×	×	△	×	×	×	○	○	○	△	△	△	○	○	いかり、やぼう
	デスファレーナ	D	C	C	B	×	×	×	×	×	×	×	◎	△	×	×	○	△	△	△	×	×	×	◎	○	○	△	△	△	◎	◎	さばき、やぼう、他国
	ドロル	B	B	C	C	×	×	×	×	×	×	△	◎	△	△	×	◎	×	×	△	×	×	×	◎	◎	◎	△	△	△	○	○	さばき、やぼう、他国
	ぐんたいガニ	C	C	C	D	×	×	×	×	×	×	△	◎	△	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	×	×	×	◎	◎	まもり、やぼう
	ヘルホーネット	D	D	D	D	△	△	△	×	×	△	×	○	×	×	×	○	△	△	×	×	△	△	○	○	○	△	△	△	◎	◎	かがみ、やぼう、他国
	ホーンビートル	C	C	B	D	○	○	○	×	×	○	×	○	△	×	×	○	×	×	△	×	○	○	○	◎	○	×	×	×	○	○	他国
	さそりアーマー	B	C	B	B	○	○	○	△	△	○	△	◎	○	△	△	◎	△	△	◎	△	○	○	◎	◎	◎	△	△	△	◎	◎	配合のみ(ホーンビートル×ホーンビートル)
	ダンジョンえび	B	B	C	A	△	△	△	×	×	△	△	○	○	×	×	○	×	×	◎	×	△	△	○	○	○	×	×	×	○	○	格闘場左B、他国
悪魔	ピクシー	B	D	C	C	○	○	△	△	△	○	△	△	◎	○	○	○	△	△	◎	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	しあわせ、ねだやし
	アークデーモン	D	C	C	B	○	◎	○	○	○	○	×	×	◎	×	△	×	×	×	◎	×	△	×	×	○	△	×	×	×	×	△	図書館、ねだやし、他国
	シルバーデビル	C	B	B	B	△	△	○	○	○	○	×	×	○	×	×	×	△	△	○	×	×	×	×	×	×	○	△	△	○	△	ねだやし、まよい、他国
	ベビーサタン	D	D	E	E	△	△	△	◎	◎	○	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	△	○	○	○	△	バザー会場、とまどい、ねだやし、ゆうき
	ダークアイ	B	C	B	C	○	○	△	◎	◎	△	×	×	○	△	△	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	○	△	×	×	さそい、ねだやし、他国
	おおめだま	C	C	C	C	○	○	○	○	○	○	×	△	○	×	×	△	×	×	○	×	×	×	△	△	△	×	×	×	△	△	よろこび、ねだやし
	スカルライダー	B	B	C	D	○	○	○	△	△	○	△	△	◎	×	×	△	×	×	◎	×	×	×	○	○	△	×	×	×	×	×	ねだやし、ちから
	ヘルビースト	C	B	D	B	○	○	△	○	○	◎	×	×	◎	△	△	△	×	×	◎	×	×	△	×	×	×	×	×	×	×	×	かがみ、ねだやし、他国
	ひとつめピエロ	B	D	E	C	△	△	△	○	○	○	×	×	◎	×	△	×	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	バザー会場、ねだやし、ゆうき
	グレムリン	D	D	C	E	○	○	○	△	△	△	×	×	◎	×	×	△	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	ねだやし、まちびと
	メドーサボール	B	C	C	C	○	○	○	△	△	△	×	△	○	×	×	△	×	×	○	×	×	×	○	○	○	△	△	×	△	△	格闘場左、ねだやし
	ライオネック	C	B	C	C	◎	◎	○	○	○	○	×	×	◎	△	△	△	×	×	◎	×	○	○	×	×	○	×	×	×	×	×	かがみ、ねだやし、他国
	アンクルホーン	D	B	C	D	○	○	○	○	○	○	×	×	◎	×	△	△	○	○	◎	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	ねだやし、他国
	オーク	D	D	D	D	△	△	△	◎	◎	○	×	×	○	△	△	×	△	△	○	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	メダルおじさん、ねだやし、他国
	オーガー	C	C	D	B	△	△	○	○	○	○	×	×	○	×	×	×	△	△	○	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	△	ねだやし、他国
	じごくのもんばん	B	C	B	C	○	○	○	◎	◎	○	△	△	◎	×	×	×	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	△	○	○	○	△	他国
	きりさきピエロ	B	C	D	B	○	○	○	○	○	◎	△	×	◎	△	△	×	△	△	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	他国
	グレンデル	B	D	B	B	○	○	○	○	○	△	△	△	◎	△	△	△	△	△	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	ねだやし、他国
	アクバー	B	A	B	C	○	○	◎	○	○	○	△	○	◎	△	◎	○	△	△	◎	×	○	△	×	○	×	△	×	×	×	×	配合のみ(アークデーモン×じごくのもんばん)
	あくまのきし	B	C	B	D	○	○	△	△	△	○	△	△	◎	×	△	△	△	△	◎	×	△	△	×	○	×	△	×	×	×	×	バザー会場B
	ギガンテス	A	E	A	E	△	△	△	△	△	△	×	△	◎	×	×	×	○	○	◎	×	×	×	×	○	×	○	△	△	△	△	井戸B、他国
	ずしおうまる	D	D	B	C	◎	◎	○	△	△	○	×	×	○	×	△	△	△	△	◎	×	△	△	×	○	×	△	×	×	×	×	他国
	デビルアーマー	C	D	C	A	○	○	○	○	○	△	×	△	◎	×	×	△	×	×	○	×	×	×	△	○	△	△	×	×	△	△	他国
	ジャミラス	B	C	C	B	○	○	○	◎	◎	△	△	△	◎	△	△	△	△	△	◎	×	×	×	×	○	×	△	△	△	△	△	配合のみ(アクバー×にじくじゃく)
	デュラン	A	B	B	C	○	○	◎	○	△	◎	○	○	◎	△	○	○	△	△	◎	△	△	△	◎	◎	○	○	×	×	×	×	配合のみ(ゴールデンゴーレム×ずしおうまる)
ゾンビ	ゴースト	B	C	D	C	×	×	×	×	×	×	◎	◎	◎	△	△	◎	△	△	◎	△	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	まもり、ねむり
	スカルゴン	D	D	B	C	△	△	△	×	×	○	○	○	○	×	×	○	×	×	◎	×	×	○	○	○	○	×	×	×	×	×	ねむり、他国
	アニマルゾンビ	B	C	C	C	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	○	△	△	○	×	×	×	○	○	○	△	△	△	△	△	いかり、ねむり
	やたがらす	D	C	C	B	×	×	×	△	△	×	○	○	○	×	×	○	×	×	○	×	×	×	○	○	○	△	△	△	△	△	かがみ、ねむり、他国
	マミー	C	C	C	C	×	×	×	△	△	×	○	○	○	△	△	○	×	×	○	×	×	×	○	○	○	△	△	△	×	×	よろこび、ねむり
	ダーククラブ	B	C	C	D	×	×	×	×	×	×	○	◎	○	×	×	◎	×	×	○	×	×	×	◎	◎	◎	×	×	×	△	△	ねむり、他国
	しりょうのきし	B	D	D	C	△	△	△	△	△	△	○	○	◎	×	×	○	×	×	◎	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	しあわせ、ねむり、他国
	シャドー	C	D	E	D	×	×	×	×	×	△	○	○	◎	×	×	○	×	×	◎	×	×	△	○	○	○	×	×	×	×	×	かがみ、ねむり、他国
	くさったしたい	B	C	C	C	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	○	×	×	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	バザー会場、やすらぎ、とまどい、ねむり
	マッドロン	D	B	B	B	×	×	×	×	×	×	○	◎	○	×	×	◎	△	△	○	×	×	×	◎	◎	◎	×	×	×	△	△	牧場、ねむり
	ナイトウイプス	B	D	B	E	×	×	×	○	△	△	○	○	○	×	×	○	×	×	○	×	×	×	○	○	○	△	△	△	△	△	メダルおじさん、ねむり
	エビルスピリッツ	D	C	C	B	×	×	×	△	△	△	○	○	◎	△	△	◎	×	×	◎	×	×	×	○	○	○	△	△	△	×	×	図書館、ねむり、他国
	ウインドマージ	C	C	D	B	×	×	×	◎	△	×	○	○	○	×	×	○	△	△	○	×	×	×	○	○	○	△	△	△	△	△	ねむり、まよい、他国
	しにがみ	D	D	C	B	×	×	×	△	△	×	○	◎	○	△	△	◎	×	×	○	×	×	△	◎	◎	◎	△	△	×	△	△	メダルおじさん、ねむり、他国
	しにがみきぞく	C	E	A	D	△	△	△	○	△	○	○	○	◎	△	△	○	×	×	◎	×	×	○	○	◎	○	△	×	×	×	×	ねむり、他国
	ワイトキング	D	B	C	D	△	△	○	◎	△	◎	○	○	◎	△	△	◎	△	△	◎	△	△	○	◎	◎	◎	△	△	△	△	△	配合のみ(しにがみきぞく×キングスライムなど)
	ボーンプリズナー	D	C	C	B	×	×	×	△	×	△	○	○	○	△	△	○	×	×	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	井戸、やすらぎ、ねむり
	がいこつけんし	C	B	B	B	×	×	△	○	×	○	○	○	◎	△	△	○	×	×	◎	×	×	△	○	○	○	×	×	×	×	×	ねむり、他国
	まおうのつかい	B	C	A	B	△	△	◎	○	△	○	○	○	◎	△	△	◎	△	△	◎	△	△	○	◎	◎	◎	△	△	△	△	△	さそいB、かがみB、他国
	マネマネ	B	C	E	E	×	×	×	×	×	×	○	○	◎	×	×	○	×	×	○	×	×	×	○	◎	○	△	×	×	×	×	牧場B、他国

期間限定に注意

格闘場のマスターと話すと、お見合いを申しこまれることがある。これはマスターのランクで決まるため、話しかけないまま勝ち抜いていくと、お見合いしてくれないこともあるぞ。

系	種族名	HP	MP	攻	守	メラ	ギラ	イオ	バギ	デイ	ヒャ	マヌ	ラリ	ザキ	トラ	トン	メダ	ルカ	ホミ	メガ	マダ	炎	雪	毒	麻	呪	休	踊	息	仲	ギガ	仲間にできる場所
物質	おどるほうせき	D	B	C	B	×	×	×	×	×	○	△	△	◎	△	△	△	△	△	◎	△	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	バザー端、かがみ、他国
	エビルワンド	D	C	C	B	△	△	△	×	×	○	×	×	◎	×	×	×	×	×	◎	×	△	○	×	×	×	×	×	×	×	×	バザー端、かがみ、他国
	おばけキャンドル	B	B	C	E	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	△	△	○	×	○	×	×	×	×	△	△	△	△	△	バザー端、格闘場左
	ネジまきどり	C	C	E	C	×	×	×	△	△	○	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	△	△	△	△	△	バザー端、やすらぎ
	トーテムキラー	C	C	B	B	×	×	×	△	△	○	×	×	○	△	△	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	△	△	△	×	×	バザー端、牧場、ちえ
	とげぼうず	C	C	C	B	×	×	×	×	×	○	×	△	○	×	×	△	×	×	○	×	×	○	△	△	△	×	×	×	△	△	バザー端、しあわせ、さそい
	あくまのカガミ	C	B	C	E	△	△	△	△	△	○	×	×	◎	×	×	×	×	×	◎	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	バザー端、他国
	さまようよろい	D	D	D	C	×	×	×	×	×	○	△	△	◎	×	×	△	×	×	◎	×	×	○	△	△	△	×	×	×	×	×	バザー端、メダルおじさん、他国
	マドハンド	C	C	B	C	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	バザー端、おもいで、まもり
	ミステリードール	D	C	C	B	×	×	×	×	×	○	×	△	○	×	×	△	×	×	○	×	×	○	○	○	△	×	×	×	△	△	バザー端、他国
	メタルドラゴン	B	C	D	B	△	△	△	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	◎	×	△	◎	○	○	×	×	×	×	×	×	バザー端、他国
	バルザック	C	B	B	C	×	×	×	×	×	○	△	△	○	△	△	△	△	△	○	△	×	○	×	×	×	△	△	△	△	△	バザー端、他国
	ひとくいサーベル	C	D	C	B	×	×	△	△	×	○	×	△	○	△	△	△	×	×	○	×	×	○	△	△	△	×	×	×	△	△	バザー端、井戸、ゆうき
	のろいのランプ	B	C	C	D	×	×	×	○	△	○	×	×	○	△	△	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	○	○	○	×	×	バザー端、図書館、他国
	キラーマシン	B	D	C	B	△	△	△	△	△	○	△	○	◎	×	×	×	×	×	◎	×	△	○	○	○	×	×	×	×	×	×	バザー端、他国
	あくまのつぼ	B	C	C	B	×	×	×	×	×	○	○	○	◎	△	△	△	△	△	◎	△	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	配合のみ(植物系×スライムつむりなど)
	ギズモ	D	C	B	C	×	×	×	○	△	○	×	×	○	×	×	×	×	△	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	バザー端、メダルおじさん、まよい、他国
	ようがんまじん	B	C	C	B	◎	◎	△	○	×	△	×	×	◎	×	×	△	×	×	◎	×	◎	△	×	×	×	×	×	×	×	×	他国
	ひょうがまじん	C	D	B	B	△	△	△	○	×	◎	×	×	◎	×	×	×	△	×	◎	×	△	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	他国
	ミミック	A	B	D	B	×	×	△	○	△	○	△	△	◎	△	△	△	△	△	◎	△	×	△	×	×	×	×	×	×	×	×	宝箱
	どろにんぎょう	B	D	D	C	×	×	△	△	×	◎	△	×	◎	×	×	×	×	×	◎	×	×	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	バザー端、井戸、ちから
	ゴーレム	B	D	C	C	×	×	△	△	×	◎	△	△	◎	×	×	×	×	×	◎	×	×	◎	×	×	×	△	△	△	△	△	まもりB、他国
	うごくせきぞう	B	B	B	B	△	△	△	△	×	◎	△	△	◎	×	△	×	×	×	◎	×	△	◎	×	○	△	△	△	△	△	△	他国、マチコ
	ばくだんいわ	C	B	C	D	△	△	×	×	×	○	×	△	◎	△	△	△	△	△	◎	×	○	○	△	△	△	×	×	×	△	△	バザー端、他国
	ゴールデンゴーレム	B	C	B	A	○	○	○	○	△	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	◎	△	○	○	◎	◎	◎	○	○	○	△	△	配合のみ(ひょうがまじん×ようがんまじん)
????	りゅうおう	D	A	C	D	△	△	×	×	×	△	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	×	△	△	◎	○	◎	◎	◎	◎	×	×	配合のみ(まおうのつかい×アンドレアルなど)
	りゅうおう(DRAGON)	C	A	B	C	○	○	△	△	△	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	△	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	△	△	配合のみ(りゅうおう×しんりゅう)
	ハーゴン	D	A	D	C	△	△	△	△	×	△	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	△	×	×	◎	○	◎	◎	◎	◎	○	×	配合のみ(ワイトキング×メタルキング)
	シドー	B	A	B	C	△	△	△	△	△	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	△	×	×	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	△	配合のみ(ジャミラス×ローズバトラー)
	バラモス	D	A	D	D	△	△	△	○	×	○	◎	◎	◎	○	◎	◎	○	○	◎	△	△	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	×	×	配合のみ(ハーゴン×やまたのおろち)
	ゾーマ	B	A	A	C	△	○	◎	◎	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	△	配合のみ(りゅうおう×シドー)
	デスピサロ	C	A	A	C	△	△	△	△	×	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	△	×	×	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	△	配合のみ(デュラン×しんりゅう)
	エスターク	A	A	A	B	△	○	○	○	×	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	◎	△	○	△	◎	○	◎	◎	◎	◎	△	△	配合のみ(デスピサロ×キングレオ)
	ミルドラース	C	A	A	C	○	○	○	△	○	○	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	△	△	○	◎	○	◎	◎	◎	◎	△	△	配合のみ(エスターク×ゴールデンスライム)
	ミルドラース(変身)	A	A	A	C	○	○	○	×	×	×	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	◎	△	◎	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	△	△	配合のみ(ミルドラース×デンタザウルス)
	ムドー	C	A	A	B	△	△	△	◎	×	△	◎	◎	◎	○	◎	◎	○	◎	◎	×	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎	×	×	配合のみ(バラモス×ダークホーン)
	デスタムーア	C	A	A	C	△	○	○	△	△	○	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	△	△	○	◎	○	◎	◎	◎	◎	△	×	配合のみ(ゾーマ×ミルドラースなど)
	デスタムーア(変身)	B	A	A	C	○	○	○	○	△	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	◎	△	△	○	◎	○	◎	◎	◎	◎	○	△	配合のみ(デスタムーア×さそりアーマー)
	デスタムーア(最終)	A	A	A	B	○	○	○	○	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	◎	△	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	配合のみ(デスタムーア(変身)×ムドー)
	ダークドレアム	A	A	A	B	○	○	○	○	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎	○	◎	◎	○	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	配合のみ(デスタムーア(最終)×わたぼう)

Column 1 モンスター集めのついでに王妃の頼みも聞いてあげよう

格闘場にある王妃の部屋は、格闘場中央にいるマドハンドとのジャンケンに勝てば行ける。ここで王妃と話すと、モンスターを見たがるので、それを見せてあげると、ほうびとしてアイテムをくれるぞ。このイベントは攻略と関係ないものなので、リストのモンスターが仲間にいたら見せるくらいでOKだ。



⬅注文されるモンスターとほうびなどは右のとおり。

王妃の見たがるモンスターリスト

注文されるモンスター	ごほうび	発生条件
はねスライム	しもふりにく	Fクラスクリア後
キングスライム	かしこさのたね	
はなカワセミ	すばやさのたね	
のろいのランプ	まもりのたね	
メタルスライム	いのちのきのみ	いかりのとびらクリア後
キラーエイプ	ちからのたね	
ホーンビートル	ふしぎなきのみ	
しにがみ	こわいはなしのほん	
ひくいどり	ずるっこのほん	
ワイトキング	ユーモアのほん	エンディング後
キングレオ	あたまがさえるほん	
にじくじゃく	やさしくなれるほん	
さそりアーマー	ぼうけんたん	
ローズバトラー	いのちのきのみ	
ゴールデンゴーレム	ちいさなメダル	
しんりゅう	ちいさなメダル	

メタル系は一撃で

攻撃力が約400以上あれば、どんなメタル系も一撃で倒せるはず。しはいのとびらのはぐれメタルで経験値をかせぎたいなら、攻撃力が400以上あるモンスターを最低1匹連れていこう。

STEP 2 特技についてもっと知ろう

モンスターの強さを決めるのは能力値だけじゃない。特技の強さ、それに対する抵抗力なども重要だ。

特技を覚えるには？

特技を覚える方法は基本的に、それを覚えるモンスターを仲間にするか、配合で生み出すしかない。ただし、他国のモンスターが覚えている場合（P.49参照）や、覚える条件となるいくつかの特技をそろえていたときは、例外として覚えられる。強い特技ほど覚えるモンスターも少ないので、特技リストを参考にして、特技の組み合わせで覚えさせる方法を使ってみよう。



⬆条件となる特技を持ち、さらに能力値が条件を満たせば、その特技を思いつくことができるのだ。

⬇「おどりふうじ」「ぱふぱふ」など、普通に覚えられるモンスターが1匹だけという貴重な特技もあるぞ。



耐性ってなんだろう？

耐性とは、ある特技に対する強さ。これが強ければ、その特技を使われてもへっちゃら、というわけだ。逆に弱いと、その特技が効きやすいということになる。特技に対して強くなるには、もともと特技全体に強いモンスターを配合するか、配合をくり返して＋を増やすのがいちばん。モンスターリストに特技への耐性も載せているので、配合の参考にしよう。



⬅各系統の最高ランクに位置するモンスターは、やはり耐性もバッチリなのだ。

●系統別の耐性

系統名	おもな耐性
スライム系	ほとんどの補助系特技と即死させる特技
ドラゴン系	炎や熱の特技・息、マダンテ
獣系	1ターン休み系、踊り・息封じ系、ギガスラッシュ
鳥系	雷、風、1ターン休み系、踊り・息封じ系
植物系	マホトーン、マホトラ、雷、風系
虫系	状態異常になる特技、ギガスラッシュ
悪魔系	ほとんどの攻撃特技
ゾンビ系	状態異常になる特技、即死させる特技
物質系	氷や炎系の攻撃特技、即死させる特技
？？？？系	ほとんどの特技

それでは、どの特技がいいの？

主に通信対戦で使うものを中心に、効果的な特技を命令別に5つずつ紹介しよう。もちろんここで紹介した特技以外にも使えるものはある（ベホマをもってない人、いないよね？）し、対戦ではこれらの特技に強いモンスターをそろえているプレイヤーもいるはず。キミも実際にいろんな特技を試して、自分なりの最強特技を見つけてみよう。

●ガンガンいこうぜタイプ

1	マダンテ	決まれば勝利確定。対戦では禁止の場合も
2	ジゴスパーク	？？？？系に効きやすいのがポイント
3	ビッグバン	ジゴスパークが効かない鳥系、植物系に
4	がんせきおとし	消費MPの割にダメージが大きい
5	まじんぎり	動けない敵には確実にかいしんの一撃

●いろいろやろうぜタイプ

1	バイキルト	特技の効きにくい対戦、ボス戦で必要
2	いてつくはどう	敵に有利な特技を無効に
3	やけつくいき	効いたら効果絶大。死の次にこわい
4	マジックバリア	特技全体に対する防御。保険として
5	ひゃくれつなめ	1ターン休み＋守備力低下。意外と効く

●いのちをだいじにタイプ

1	ひかりのはどう	あらゆる状態異常を治す。必需品
2	ベホマズン	消費MPは多いが、対戦では欠かせない
3	ザオリク	確実に復活する蘇生系はコレだけ
4	だいぼうぎょ	マダンテ対策。アストロンでも可
5	におうだち	特技の耐性が強い者がもてば効果絶大

「つえ」でお金かせぎ ダンジョン内でたまに出現する道具屋は、地上の道具屋の10倍の値段で「つえ」を買い取ってくれる。拾ったつえをためこみ、道具屋でまとめて売れば、アッという間に大金持ちだぞ。

[全154種類] 特技パーフェクトリスト

Perfect List

表の見かた

●属性：特技の属性。モンスターリストの特技の耐性と対応している ●特技名：特技の名前 ●消費：消費MPのこと。これがたりないと使えない ●範囲：効果範囲のこと。味…味方、敵…敵、1…1体に有効、全…全体に有効 ●使用時：使える状況 ●LV～賢さ：その特技を覚えるのに必要な能力値 ●思いつくために必要な特技：その特技を覚えるために必要な特技。もともと覚えられるか、受け継いでいるモンスターはなくてもOK。

ひと口に特技といっても、その属性は33種類に分類される。全部の数となると、なんと154種類にもなるのだ！ それを全部まとめて紹介するのがこのリスト。必要な能力値、特技などもわかるから、どれだけ育てれば覚えるかのめやすにもなるぞ。

属性	特技名	消費	範囲	使用時	LV	HP	MP	攻撃	防御	素早さ	賢さ	思いつくために必要な特技
メラ	メラ	2	敵1	戦闘	2	—	7	—	—	—	20	
	メラミ	4	敵1	戦闘	14	—	46	—	—	—	64	メラ
	メラゾーマ	10	敵1	戦闘	29	—	112	—	—	—	146	メラミ
	かえんぎり	3	敵1	戦闘	12	77	34	66	—	—	42	ちからをためる、メラミ
	ビッグバン	30	敵全	戦闘	37	196	196	—	—	—	208	イオナズン、しゃくねつ、かがやくいき
ギラ	ギラ	4	敵全	戦闘	4	—	11	—	—	—	23	
	ベギラマ	6	敵全	戦闘	11	—	34	—	—	—	52	ギラ
	ベギラゴン	10	敵全	戦闘	27	—	96	—	—	—	122	ベギラマ
イオ	イオ	5	敵全	戦闘	5	—	13	—	—	—	26	
	イオラ	8	敵全	戦闘	15	—	50	—	—	—	68	イオ
	イオナズン	15	敵全	戦闘	30	—	120	—	—	—	158	イオラ
バギ	バギ	2	敵全	戦闘	3	—	10	—	—	—	21	
	バギマ	4	敵全	戦闘	12	—	38	—	—	—	56	バギ
	バギクロス	8	敵全	戦闘	28	—	104	—	—	—	134	バギマ
	かまいたち	3	敵1	戦闘	14	74	—	60	—	84	—	
	しんくうは	6	敵全	戦闘	20	112	—	114	—	132	—	かまいたち
	しんくうぎり	3	敵1	戦闘	12	77	34	66	—	—	42	ちからをためる、かまいたち
	グランドクロス	20	敵全	戦闘	29	154	140	168	—	168	148	ゾンビぎり、しんくうは
デイン	デイン	5	敵全	戦闘	7	—	20	—	—	—	35	
	ライデイン	10	敵全	戦闘	16	—	54	—	—	—	72	デイン
	ギガデイン	15	敵全	戦闘	31	—	128	—	—	—	170	ライデイン
	いなずま	3	敵全	戦闘	11	65	—	90	—	52	—	
	いなずまぎり	3	敵1	戦闘	12	77	34	66	—	—	42	ちからをためる、いなずま
	ジゴスパーク	25	敵全	戦闘	35	184	184	—	—	—	196	ギガデイン、いなずま
ヒャド	ヒャド	3	敵全	戦闘	6	—	16	—	—	—	30	
	ヒャダルコ	5	敵全	戦闘	13	—	42	—	—	—	60	ヒャド
	マヒャド	12	敵全	戦闘	26	—	88	—	—	—	110	ヒャダルコ
	マヒャドぎり	3	敵1	戦闘	12	77	34	66	—	—	42	ちからをためる、ヒャダルコ
マヌーサ	マヌーサ	3	敵全	戦闘	11	—	47	—	—	—	41	
	すなけむり	2	敵全	戦闘	11	70	—	—	—	70	—	
	まぶしいひかり	2	敵全	戦闘	13	—	42	—	—	72	72	
ラリホー	ラリホー	3	敵1	戦闘	5	—	24	—	—	—	16	
	ラリホーマ	5	敵全	戦闘	12	—	52	—	—	—	46	ラリホー
	あまいいき	3	敵全	戦闘	11	70	—	—	—	—	60	
	ねむりこうげき	2	敵1	戦闘	8	49	—	42	—	—	42	
ザキ	ザキ	4	敵1	戦闘	17	—	58	—	—	—	76	
	ザラキ	7	敵全	戦闘	25	—	80	—	—	—	98	ザキ
	ぶきみなひかり	2	敵全	戦闘	15	—	65	—	—	84	84	のろいのことば、まぶしいひかり
	しのおどり	6	敵全	戦闘	21	140	72	—	—	120	120	
	やみのはどう	7	敵1	戦闘	22	—	110	—	—	—	150	マヌーサ、ルカナン、ボミオス
マホトラ	マホトラ	0	敵1	戦闘	8	—	32	—	—	—	28	
	ふしぎなおどり	0	敵1	戦闘	11	54	27	—	—	63	49	

他国のマスターの仲間モンスターが欲しいときは、「たびのしおり」を買うのも忘れずに。マスターと戦う前にこれでセーブし、欲しいモンスターが出るまでリセットし続けるのだ。 **対マスター戦**

属性	特技名	消費	範囲	使用時	LV	HP	MP	攻撃	防御	素早さ	賢さ	思いつくために必要な特技
マホトラ	マホトラおどり	0	敵1	戦闘	13	68	39	—	—	85	61	ふしぎなおどり
マホトーン	マホトーン	3	敵全	戦闘	10	—	44	—	—	—	38	
メダパニ	メダパニ	5	敵全	戦闘	13	—	56	—	—	—	49	
	メダパニダンス	4	敵全	戦闘	14	74	—	—	—	78	78	
ルカニ	ルカニ	3	敵1	戦闘	5	—	18	—	—	—	15	
	ルカナン	4	敵全	戦闘	9	—	36	—	—	—	32	ルカニ
	ひゃくれつなめ	4	敵1	戦闘	14	81	—	—	—	94	—	なめまわし
ボミエ	ボミエ	3	敵1	戦闘	4	—	16	—	—	—	14	
	ボミオス	4	敵全	戦闘	8	—	32	—	—	—	28	ボミエ
メガンテ	メガンテ	1	敵全	戦闘	2	—	7	—	—	—	6	
	たいあたり	1	敵1	戦闘	13	70	—	—	—	70	—	
	とっこう	1	敵1	戦闘	19	126	—	108	108	—	—	ちからをためる、たいあたり
マダンテ	マダンテ	全	敵全	戦闘	39	—	210	—	—	—	224	メラゾーマ、ベギラゴン、イオナズン、バギクロス、マヒャド
炎	ひのいき	2	敵全	戦闘	4	21	—	—	—	—	—	
	かえんのいき	4	敵全	戦闘	11	70	—	—	—	—	—	ひのいき
	はげしいほのお	8	敵全	戦闘	21	140	—	—	—	—	—	かえんのいき
	しゃくねつ	16	敵全	戦闘	31	210	—	—	—	—	—	はげしいほのお
吹雪	つめたいいき	2	敵全	戦闘	4	21	—	—	—	—	—	
	こおりのいき	4	敵全	戦闘	11	70	—	—	—	—	—	つめたいいき
	こごえるふぶき	8	敵全	戦闘	21	140	—	—	—	—	—	こおりのいき
	かがやくいき	16	敵全	戦闘	31	210	—	—	—	—	—	こごえるふぶき
毒	どくこうげき	2	敵1	戦闘	6	35	—	30	—	—	30	
	どくのいき	3	敵全	戦闘	10	63	—	—	—	—	54	
	もうどくのいき	4	敵全	戦闘	15	98	—	—	—	—	84	どくのいき
マヒ	マヒこうげき	3	敵1	戦闘	10	63	—	54	—	—	54	どくこうげき、ねむりこうげき
	やけつくいき	4	敵全	戦闘	17	112	—	—	—	—	96	あまいいき、もうどくのいき
呪い	のろいのことば	3	敵全	戦闘	16	—	65	—	—	82	82	
1ターン休み	あしばらい	1	敵1	戦闘	7	32	—	31	—	48	—	
	なめまわし	2	敵1	戦闘	8	55	—	—	—	67	—	
	ぱふぱふ	♀1 ♂2	敵1	戦闘	11	—	—	60	—	60	—	
	すいめんげり	3	敵全	戦闘	13	66	—	63	—	77	—	あしばらい
	おたけび	3	敵全	戦闘	15	120	—	—	—	—	—	
	さそうおどり	2	敵全	戦闘	15	84	—	—	—	98	—	
踊り封じ	おどりふうじ	6	敵全	戦闘	17	100	—	—	—	120	—	
息封じ	くちをふさぐ	6	敵1	戦闘	18	120	—	100	—	140	—	
仲間	がんせきおとし	5	敵全	戦闘	17	124	—	102	—	—	—	
	なかまをよぶ	4	敵1	戦闘	18	84	42	—	—	68	54	
	おおごえでさけぶ	8	敵1	戦闘	24	128	64	—	—	82	74	なかまをよぶ
ギガスラッシュ	ギガスラッシュ	20	敵1	戦闘	34	231	164	198	—	198	198	かえんぎり、いなずまぎり、しんくうぎり、マヒャドぎり
攻撃	もろばぎり	2	敵1	戦闘	9	80	—	80	—	—	—	
	あくまぎり	3	敵1	戦闘	13	64	—	58	—	62	48	
	えだはらい	3	敵1	戦闘	13	68	—	62	—	72	—	
	こうらがえし	3	敵1	戦闘	13	68	—	72	—	62	—	
	しっぷうづき	2	敵1	戦闘	13	72	—	68	—	82	—	ちからをためる、ピオリム
	スライムたたき	3	敵1	戦闘	13	62	—	68	—	72	—	
	ゾンビぎり	3	敵1	戦闘	13	64	—	58	—	62	48	
	だいせつだん	3	敵1	戦闘	13	68	—	72	—	62	—	
	つばめがえし	3	敵1	戦闘	13	62	—	68	—	72	—	
	ドラゴンぎり	3	敵1	戦闘	13	68	—	72	—	62	—	
	みなごろし	3	敵味1	戦闘	13	84	—	72	—	72	—	
	メタルぎり	3	敵1	戦闘	13	66	—	72	—	62	—	
	けものぎり	3	敵1	戦闘	13	62	—	68	—	72	—	
	すてみ	1	敵1	戦闘	15	98	—	84	84	—	—	
	さみだれぎり	5	敵全	戦闘	16	92	—	90	—	96	—	れんぞくこうげき、しっぷうづき
	まじんぎり	3	敵1	戦闘	16	106	—	90	—	—	—	
	れんぞくこうげき	3	敵1	戦闘	20	98	—	88	—	112	—	

地下の格闘場 ダンジョンでたまにコロシアムが登場するが、ここでもらえるアイテムは9回勝ち抜きまでと、10回以降で違ってくる。10回以降は、「たね」や「ほん」などの貴重品がもらえるのだ。

属性	特技名	消費	範囲	使用時	LV	HP	MP	攻撃	防御	素早さ	賢さ	思いつくために必要な特技
攻撃	ばくれつけん	6	敵1	戦闘	25	124	―	112	―	136	―	れんぞくこうげき
回復	ホイミ	2	味1	常時	2	―	7	―	―	―	6	
	ベホイミ	5	味1	常時	11	―	52	―	―	―	48	ホイミ
	ベホマ	7	味1	常時	17	―	82	―	―	―	80	ベホイミ
	ハッスルダンス	12	味全	戦闘	19	114	―	―	―	130	96	ベホマ、みかわしきゃく
	ベホマラー	18	味全	常時	21	―	140	―	―	―	120	
	ベホマズン	36	味全	常時	29	―	196	―	―	―	160	ベホマラー
	めいそう	8	自分	戦闘	27	182	―	―	156	―	156	におうだち、だいぼうぎょ
	メガザルダンス	1	味全	戦闘	31	210	―	―	―	180	180	メガンテ、ハッスルダンス
	メガザル	全	味全	戦闘	33	―	188	―	―	―	176	メガンテ、ザオリク
治療	キアリー	2	味1	常時	6	―	21	―	―	―	20	
	キアラル	2	味1	常時	7	―	24	―	―	―	22	
	シャナク	2	味1/全	常時	8	―	27	―	―	―	24	
	キアリク	2	味全	戦闘	9	―	30	―	―	―	26	
	ひかりのはどう	7	味全	戦闘	24	―	130	―	―	―	170	キアリー、キアリク、キアラル、シャナク
蘇生	ザオラル	10	味1	常時	15	―	63	―	―	―	54	
	ザオリク	20	味1	常時	28	―	174	―	―	―	152	ザオラル
	せいれいのうた	20	味全	戦闘	28	198	94	―	―	145	162	ザオリク、おたけび
防御	スカラ	2	味1	戦闘	3	―	14	―	―	―	12	
	スクルト	3	味全	戦闘	7	―	27	―	―	―	24	スカラ
	アストロン	2	味全	戦闘	16	―	62	―	―	―	58	
	マホターン	4	自分	戦闘	17	―	68	―	―	―	62	
	マホカンタ	4	自分	戦闘	21	―	84	―	―	―	78	マホターン
	フバーハ	3	味全	戦闘	19	―	76	―	―	―	70	
	マジックバリア	3	味全	戦闘	20	―	80	―	―	―	74	
	みかわしきゃく	1	自分	戦闘	10	63	―	―	―	54	―	
	みがわり	2	自分	戦闘	6	35	―	―	30	30	―	
	におうだち	4	自分	戦闘	13	84	―	―	72	72	―	みがわり
	おいかぜ	6	自分	戦闘	12	75	―	―	84	70	―	
	きょうふう	10	味全	戦闘	20	140	―	―	126	140	―	おいかぜ
	だいぼうぎょ	3	自分	戦闘	15	98	―	―	84	―	―	
	やいばのぼうぎょ	3	自分	戦闘	15	98	―	84	84	84	―	もろばぎり、だいぼうぎょ
	すべてをすいこむ	2	自分	戦闘	14	91	―	―	78	―	―	
	うけながし	4	自分	戦闘	19	126	―	108	108	108	―	
補助	ピオラ	2	味1	戦闘	2	―	10	―	―	―	8	
	ピオリム	3	味全	戦闘	6	―	24	―	―	―	20	ピオラ
	トラマナ	2	―	移動	11	―	40	―	―	―	34	
	レミラーマ	2	―	移動	11	―	40	―	―	―	34	
	マホキテ	2	自分	戦闘	14	―	58	―	―	―	52	マホトラ
	バイキルト	6	味1	戦闘	18	―	72	―	―	―	66	
	モシャス	5	自分	戦闘	22	―	92	―	―	―	88	
	ドラゴラム	9	自分	戦闘	29	―	72	―	―	―	90	
	パルプンテ	20	不定	戦闘	41	―	224	―	―	―	236	
	くちぶえ	0	―	移動	5	―	28	―	―	―	24	
	きあいをためる	3	自分	戦闘	13	72	―	82	68	―	―	
	ちからをためる	0	自分	戦闘	15	98	―	―	84	―	―	
	いきをすいこむ	0	自分	戦闘	18	119	―	―	102	―	―	
	せいしんとういつ	0	自分	戦闘	19	126	―	―	108	108	108	ちからをためる、いきをすいこむ、めいそう
	いてつくはどう	7	敵全	戦闘	21	―	100	―	―	―	140	ひかりのはどう、やみのはどう
	たかくとびあがる	5	自分	戦闘	21	140	―	120	―	120	―	
	まねまね	4	自分	戦闘	22	147	147	126	126	126	126	モシャス、せいしんとういつ
	くろいきり	8	敵味全	戦闘	23	―	120	―	―	―	160	
召喚	タッツウしょうかん	20	―	戦闘	21	―	70	―	―	―	90	
	デアゴしょうかん	20	―	戦闘	26	―	100	―	―	―	120	タッツウしょうかん
	サムシンしょうかん	20	―	戦闘	31	―	130	―	―	―	150	デアゴしょうかん
	バズウしょうかん	20	―	戦闘	36	―	160	―	―	―	180	サムシンしょうかん

小さなメダル

小さなメダルをメダルおじさんにあげると、13枚めでサンダーバード、18枚めでパオーム、25枚めでデンタザウルス、30枚めではぐれメタルのたまごがもらえる。メダルはこまめに渡そう。

STEP 3 強いモンスターを配合しよう！

このゲームの最大のポイントである配合。究極のモンスターを作り出し、最強のモンスターマスターになろう！

モンスターのことを理解したら、今度は配合。モンスターのなかには、ダンジョンでは仲間にならないヤツもたくさんいる。全種類のモンスターを仲間にするには、配合は必要不可欠だ。それればかりでなく、配合にはモンスターを強くする効果もあるぞ。では、ここで全215匹のモンスターの配合表を紹介するぞ。ちなみに、配合できないモンスターもいるので注意しよう。

配合のポイント

- ●同系統のモンスターどうしを配合すると系統に選んだモンスターに
- ●レベルが高い状態で配合したほうが強い子どもが生まれる
- ●+の数値が高いほど、親の耐性や能力を引き継ぐ可能性が高い

弱点をおぎなう配合を

配合の利点は、子どもの弱点をおぎなえる点。たとえば、下のような配合の場合、通常のメタルキングどうし（さそうおどりに対する耐性：×）で作るゴールデンスライムより、さそうおどりに少し強い可能性がある。

例：さそうおどりに少し強いGスライムを作る



メタルキング（さそうおどりに対する耐性：△）＋ ゴールデンゴーレム（さそうおどりに対する耐性：◯）＝ ゴールデンスライム（通常よりさそうおどりに耐性あり）

ドラゴン系

特徴：炎系特技やメガンテに耐性がある

モンスター名	系統または相手	相手
ドラゴンキッズ	ドラゴン系	スライム系
ガメゴン	ドラゴン系	獣系
プテラノドン	ドラゴン系	鳥系
フーセンドラゴン	ドラゴン系	植物系
フェアリードラゴン	ドラゴン系	虫系
リザードマン	ドラゴン系	悪魔系
ポイズンリザード	ドラゴン系	ゾンビ系
ソードドラゴン	ドラゴン系	物質系
ドラゴン	ドラゴンキッズ	ドラゴンキッズ
コドラ	ドラゴン系	ピッキー
ドラゴンマッド	ドラゴン系	ストロングアニマル
ライバーン	ドラゴン系	ヘルコンドル
おおイグアナ	ドラゴン系	ミステリードール
リザードフライ	ドラゴン系	キリキリバッタ
アンドレアル	ドラゴン系	ガップリン
キングコブラ	ドラゴン系	バブルスライム
デンタザウルス	ドラゴン系	ぐんたいガニ
グレイトドラゴン	ドラゴン系	バトルレックス
とさかへび	ドラゴン系	おおにわとり
ウィングスネーク	とさかへび	とさかへび
コアトル	ウィングスネーク	ウィングスネーク
やまたのおろち	ドラゴン系	？？？？系
バトルレックス	ドラゴン系	ライオネック
スカイドラゴン	ドラゴン系	ひくいどり
しんりゅう	スカイドラゴン	やまたのおろち

獣系

特徴：パラメータを下げる特技やおどりなどに強い

モンスター名	系統または相手	相手
ベロゴン	獣系	スライム系
アルミラージ	獣系	ドラゴン系
キャットフライ	獣系	鳥系
ファーラット	獣系	植物系
ミノーン	獣系	虫系
ストロングアニマル	グリズリー	悪魔系
かまいたち	獣系	物質系
アントベア	ミノーン	ドラゴン系
スーパーテンツク	獣系	マッドロン
アイアンタートル	獣系	ガメゴン
ももんじゃ	獣系	ダックカイト
おおきづち	獣系	きりかぶおばけ
グリズリー	獣系	悪魔系
イエティ	獣系	オーク
キラースコップ	獣系	ひとくいサーベル
フェアリーラット	獣系	リザードフライ
ユニコーン	獣系	スライムファング
ゴートドン	獣系	ドラゴスライム
キラーエイプ	獣系	デッドペッカー
パオーム	スーパーテンツク	ドラゴン系
キングレオ	パオーム	パオーム
ダークホーン	獣系	？？？？系
キラーパンサー	獣系	ドラゴン系
ビックアイ	獣系	おおめだま
スカルガルー	獣系	ゾンビ系

たまご鑑定士 たまご鑑定士は、ちょっとうさんくさいけど、彼女の話で子どもが親の能力を受け継いだかがわかるので便利。上のGスライムも、鑑定士に聞けば耐性がついたか（だいたいだが）確認できる。

スライム系

特徴 マダンテに耐性があるが、おどる攻撃に弱い

モンスター名	系統または相手	相手
ドラゴスライム	スライム系	ドラゴン系
ぶちスライム	スライム系	獣系
はねスライム	スライム系	鳥系
スライムツリー	スライム系	植物系
スライムつむり	スライム系	虫系
スライムナイト	スライム系	悪魔系
バブルスライム	スライム系	ゾンビ系
ボックススライム	スライム系	物質系
スライム	———	———
ホイミスライム	スライム系	マッドプラント
スライムファング	スライム系	アルミラージ
ストーンスライム	スライム系	ばくだんいわ
スライムボーグ	スライム系	キラーマシン
スラッピー	スライム系	スカルガルー
ぶちキング	ぶちスライム	ぶちスライム
キングスライム	スライム	スライム
メタルスライム	スライム系	メタルスライム
はぐれメタル	メタルスライム	メタルスライム
メタルキング	はぐれメタル	はぐれメタル
ゴールデンスライムメタルキング	メタルキング	メタルキング

鳥系

特徴 素早さが高く、バギ、デイン系に耐性がある

モンスター名	系統または相手	相手
ピッキー	鳥系	スライム系
キメラ	鳥系	ドラゴン系
あばれうしどり	鳥系	獣系
はなカワセミ	鳥系	植物系
ダックカイト	鳥系	虫系
デッドペッカー	鳥系	悪魔系
デスフラッター	鳥系	ゾンビ系
ミストウイング	鳥系	物質系
ドラキー	ピッキー	スライム系
おおにわとり	———	———
ガンコどり	鳥系	ストーンスライム
モーザ	あばれうしどり	獣系
キラーグース	鳥系	ドロル
ヘルコンドル	鳥系	ネジまきどり
ホークブリザード	鳥系	イエティ
ひくいどり	鳥系	ギズモ
サンダーバード	鳥系	？？？？系
ロックちょう	鳥系	ライバーン
ファンキーバード	鳥系	ダンスキャロット
にじくじゃく	ホークブリザード	ひくいどり

悪魔系

特徴 かしこさが高くて、即死系の呪文に強い

モンスター名	系統または相手	相手
ピクシー	悪魔系	スライム系
アークデーモン	悪魔系	？？？？系
シルバーデビル	グレムリン	ドラゴン系
ベビーサタン	悪魔系	鳥系
ダークアイ	悪魔系	植物系
おおめだま	悪魔系	虫系
スカルライダー	悪魔系	ゾンビ系
ヘルビースト	悪魔系	物質系
ひとつめピエロ	ピクシー	スライム系
グレムリン	悪魔系	獣系
メドーサボール	悪魔系	ドラゴン系
ライオネック	悪魔系	リザードマン
アンクルホーン	悪魔系	ダークホーン
オーク	悪魔系	ビーンファイター
オーガー	悪魔系	おおきづち
じごくのもんばん	ベビーサタン	ベビーサタン
きりさきピエロ	ひとつめピエロ	ひとつめピエロ
グレンデル	悪魔系	ドラゴンマッド
アクバー	グレンデル	グレンデル
あくまのきし	悪魔系	さまようよろい
ギガンテス	悪魔系	ビックアイ
ずしおうまる	アークデーモン	ドラゴン系
デビルアーマー	悪魔系	よろいムカデ
ジャミラス	アクバー	にじくじゃく
デュラン	ずしおうまる	ゴールデンゴーレム

物質系

特徴 即死、ヒャド系に耐性があり、守備力も高い

モンスター名	系統または相手	相手
おどるほうせき	物質系	スライム系
エビルワンド	物質系	ドラゴン系
おばけキャンドル	物質系	獣系
ネジまきどり	物質系	鳥系
トーテムキラー	物質系	植物系
とげぼうず	物質系	虫系
あくまのカガミ	物質系	悪魔系
さまようよろい	物質系	ゾンビ系
マドハンド	おどるほうせき	スライム系
ミステリードール	物質系	リップス
メタルドラゴン	物質系	アンドレアル
バルザック	物質系	？？？？系
ひとくいサーベル	物質系	おおみみず
のろいのランプ	物質系	ふゆうじゅ
キラーマシン	物質系	スカルライダー
あくまのつぼ	物質系	スライムつむり
ギズモ	マドハンド	かりゅうそう
ようがんまじん	メタルドラゴン	ずしおうまる
ひょうがまじん	メタルドラゴン	スカルゴン
ミミック	物質系	ボックススライム
どろにんぎょう	マドハンド	マドハンド
ゴーレム	どろにんぎょう	どろにんぎょう
うごくせきぞう	ゴーレム	ゴーレム
ばくだんいわ	とげぼうず	とげぼうず
ゴールデンゴーレム	ひょうがまじん	ようがんまじん

配合上の注意!

キングスライムとぶちキングは、配合表どおりに配合しても生まれない。それは＋の数値がたりないためで、両方とも＋５以上なければ、普通のスライム、ぶちスライムになるぞ。

植物系

特徴 炎、氷系特技に弱く、～封じ系の特技に強い

モンスター名	系統または相手	相手
マッドプラント	植物系	スライム系
かりゅうそう	植物系	ドラゴン系
はなまどう	植物系	獣系
ふゆうじゅ	植物系	鳥系
サボテンボール	植物系	虫系
ガップリン	植物系	悪魔系
マタンゴ	植物系	ゾンビ系
コハクそう	植物系	物質系
きりかぶおばけ	コハクそう	獣系
オニオーン	植物系	せみもぐら
ダンスキャロット	植物系	トーテムキラー
ヘルボックル	植物系	ピクシー
じんめんじゅ	植物系	ナイトウイプス
マンドラゴラ	植物系	ファンキーバード
ビーンファイター	植物系	ファーラット
エビルシード	植物系	ダークアイ
マンイーター	エビルシード	エビルシード
ひとくいそう	マンイーター	マンイーター
ローズバトラー	植物系	????系
わたぼう	――	――

ゾンビ系

特徴 炎系に弱く、眠り、混乱、マヒ系に強い

モンスター名	系統または相手	相手
ゴースト	ゾンビ系	スライム系
スカルゴン	ゾンビ系	ソードドラゴン
アニマルゾンビ	ゾンビ系	獣系
やたがらす	ゾンビ系	鳥系
マミー	ゾンビ系	植物系
ダーククラブ	ゾンビ系	虫系
しりょうのきし	ゾンビ系	悪魔系
シャドー	ゾンビ系	物質系
くさったしたい	ゴースト	獣系
マッドロン	ゾンビ系	物質系
ナイトウイプス	ゾンビ系	ミストウイング
エビルスピリッツ	ゾンビ系	ドラゴン系
ウインドマージ	ゾンビ系	かまいたち
しにがみ	ゾンビ系	とうちゅうかそう
しにがみきぞく	しりょうのきし	しりょうのきし
ワイトキング	ゾンビ系	????系
ボーンプリズナー	くさったしたい	くさったしたい
がいこつけんし	ボーンプリズナー	ボーンプリズナー
まおうのつかい	がいこつけんし	がいこつけんし
マネマネ	――	――

注意 +の数値が関係あるモノも……

配合表どおりに配合しても、+の数値が一定の数値以上になってないと生まれないものもいるぞ。

虫系

特徴 成長が早く、マヒ、呪い、眠り系特技に強い

モンスター名	系統または相手	相手
おおなめくじ	虫系	スライム系
キャタピラー	虫系	ドラゴン系
せみもぐら	虫系	獣系
じんめんちょう	虫系	鳥系
とうちゅうかそう	虫系	植物系
おおみみず	虫系	悪魔系
リップス	虫系	ゾンビ系
はさみくわがた	虫系	物質系
ぐんたいアリ	おおなめくじ	スライム系
キリキリバッタ	――	――
テールイーター	虫系	はなまどう
よろいムカデ	虫系	アイアンタートル
メーダ	虫系	コハクそう
デスファレーナ	虫系	ミノーン
ドロル	虫系	ゴースト
ぐんたいガニ	虫系	ダーククラブ
ヘルホーネット	虫系	フェアリーラット
ホーンビートル	はさみくわがた	はさみくわがた
さそりアーマー	ホーンビートル	ホーンビートル
ダンジョンえび	虫系	????系

????系

特徴 すべての攻撃に対して耐性がある

モンスター名	系統または相手	相手
りゅうおう	まおうのつかい	グレイトドラゴン
		アンドレアル
りゅうおう（D）	りゅうおう	しんりゅう
ハーゴン	ワイトキング	メタルキング
バラモス	ハーゴン	やまたのおろち
ムドー	バラモス	ダークホーン
デスピサロ	デュラン	しんりゅう
エスターク	デスピサロ	キングレオ
ミルドラース	エスターク	ゴールデンスライム
ミルドラース(変)	ミルドラース	デンタザウルス
シドー	ジャミラス	ローズバトラー
ゾーマ	りゅうおう	シドー
	りゅうおう（D）	
デスタムーア	ミルドラース	ゾーマ
	ミルドラース(変)	血統相手が逆でも可
デスタムーア(変)	デスタムーア	さそりアーマー
デスタムーア(終)	デスタムーア(変)	ムドー
ダークドレアム	デスタムーア(終)	わたぼう

※表内の(D)はドラゴン形態、(変)は変身後、(終)は変身最終形態

注意 オス、メス、性別に注意!

モンスターには、特定の性別が生まれやすい、またはその性別しか生まれないものが存在する。配合の材料にする場合は、鑑定士を上手に使おう。

オスが生まれやすい魔物	ウイングスネーク、ひくいどり、にじくじゃく、ゴールデンゴーレム
メスが生まれやすい魔物	スカイドラゴン、しんりゅう、ホークブリザード、ローズバトラー
オスしか生まれない魔物	????系全部

マネマネの秘密 配合では作ることのできないマネマネ。じつはこのマネマネ、牧場右上のたびのとびらのぬしなのだ。一度倒すと消えるけど、同じ場所にいて何度でも話しかければ戦闘ができるぞ。

図書館で調べられない特殊な配合

図書館で調べられる配合の組み合わせ以外にも、配合の組み合わせはある。それが特殊配合といわれるものだ。これを使えば、最終的に強力なモンスターを作り出すときに、その配合の土台となるモンスター（作るのに手間がかかる）が簡単に作れたり、通常配合よりも、より能力の高いものが作れるのだ。ここではたくさんの組み合わせのなかから、強いモンスター、作るのに手間がかかるモンスター6匹の特殊配合を公開！



⬅他のモンスターの特殊配合は、P.50～P.53の表を見てみよう。

ゴールデンスライム



初期HPが低くてお困りのあなたにもってこい。

系統またはモンスター名	相　手
キングスライム ぶちキング	ゴールデンゴーレム
メタルキング	ゴールデンゴーレム

キングレオ



エスタークやワイトキングの材料になる。

系統またはモンスター名	相　手
パオーム	ゴールデンゴーレム バルザック メタルドラゴン
キラーマシン	キラーパンサー スーパーテンツク ストロングアニマル

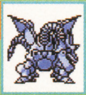
グレイトドラゴン



りゅうおうやキングスライムの配合に使えるぞ。

系統またはモンスター名	相　手
ドラゴンキッズ ※子どもの＋が4以上必要	ドラゴンキッズ
ドラゴン系	ユニコーン ギガンテス サンダーバード

メタルドラゴン



メタルスライム、ロックちょう、キングレオの材料。

系統またはモンスター名	相　手
アンドレアル グレイトドラゴン デンタザウルス	うごくせきぞう キラーマシン キングスライム
キラーマシン	ドラゴン系

パオーム



キラーマシーンやキングレオの配合に使える。

系統またはモンスター名	相　手
ストロングアニマル	うごくせきぞう キラーマシン ゴーレム
イエティ グリズリー ベロゴン	サンダーバード ヘルコンドル ロックちょう

ロックちょう



能力値が高く、ぶちキングやパオームなどの材料に。

系統またはモンスター名	相　手
キラーグース サンダーバード ヘルコンドル ホークブリザード モーザ	うごくせきぞう ゴーレム ストーンスライム スライムボーグ ダンジョンえび メタルドラゴン

Column 2 格闘場でのお見合いイベントリスト

このお見合いイベントは、通常のお見合いと違い、性格、性別を気にしなくていいので便利だぞ。マスターがいなくなったりするので、発生条件には注意。



⬅マチコはいかりのとびらをクリアするとお見合いができる。

発生条件	お見合いをしてくれる人	相手モンスター
Eクラスクリア後～いかりのとびらクリア前	酒場にいる戦士	キャットフライ
Eクラスクリア後～いかりのとびらクリア前	テト（闘技場右）	ひょうがまじん
Eクラスクリア後～Dクラスクリア前	ミッキー（王妃の部屋）	リザードマン
Dクラスクリア後～いかりのとびらクリア前	ミッキー（王妃の部屋）	しりょうのきし
Cクラスクリア後～Aクラスクリア前	テト（闘技場右）	メーダ
いかりのとびらクリア後～Aクラスクリア前	マチコ（酒場）	ライバーン
いかりのとびらクリア後～Sクラスクリア前	メダルおじさん	スライムファング
Aクラスクリア後～かがみのとびらクリア前	テト（闘技場右）	イエティ
Sクラスクリア後～ほしふりの大会クリア前	メダルおじさん	メタルスライム
ほしふりの大会クリア後	ミレーユ（王妃の部屋）	がいこつけんし

配合を使った効率のいい能力の上げ方

特定の能力を上げたり、特定の特技を覚えさせたくなることってあるよね。そういう場合に便利なのが、同系統のモンスターどうしを配合するテクニック。たとえば、Gスライムのを上げたい場合、HPの上がりやすいぶちキングのHPを最大にし、Gスライムに配合してやればHPの高いGスライムを作ることができる。この場合、当然Gスライムがベース。



⬅これで、Gスライムのが上げやすくなるのだ。

効率のいい能力の上げ方には、さらに効率がよくなるコツがある。それはお見合い。お見合いは配合より、子どもの能力が高くなるからだ。でも、協力してくれる人がいればの話だけど…。 **能力上げのコツ**

モンスター対戦編

クリアしても、『DQM』はまだ終わらない。次は通信対戦を極めるベシ。

STEP 1 使うモンスターを決めよう!!

対戦をするには強いモンスターが必要不可欠。ではいったい、どのモンスターが対戦に向いているのか？

今回は、エニックスの公式ルールを前提に、対戦に向いているモンスターを決めていく。さて、対戦で使うモンスターだが、ソフトが発売されてから時間がたっているので、各モンスターとも能力値を最大にした人が多いと考えられる。とすると、基本能力から対戦に最適なモンスターがしぼられてくる。それが下の6体だ。ここからさらに3体にしぼっていくことにしょう。

エニックス公式ルール

①戦闘はＡＩ戦のみ（「めいれいさせろ」は使えない）
②モンスターは3体までで、3体とも別々の系統
③覚えている呪文、特技に制限はなし。ただし、「マダンテ」の使用は1戦につき1回まで（2回使用した場合は、その場で失格となる）
④モンスターのレベルと配合回数の制限はない

編集部のオススメモンスターを紹介!!

[スライム系]

ゴールデンスライム



長所
ほとんどの特技に高い耐性がある。マダンテに対しても耐性がある。

短所
HPを上げるのが少したいへん。1ターン休み系にやや弱い傾向がある。

[ドラゴン系]

しんりゅう



長所
ほとんどの特技に対して耐性がある。

短所
マダンテに少し弱い傾向がある。高い耐性がある特技が少ない。

[物質系]

ゴールデンゴーレム



長所
ほとんどの特技に耐性がある。

短所
マダンテに少し弱い傾向がある。デイン系、ギガスラッシュに弱い。

[????系]

ゾーマ

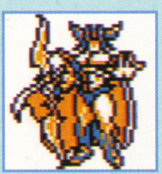


長所
ほとんどの特技に高い耐性がある。マダンテに対して耐性がある。

短所
メラ、デイン系に少し弱い傾向がある。

[????系]

ダークドレアム



長所
ほとんどの特技に高い耐性がある。マダンテに対して耐性がある。

短所
作るにはわたぼうが必要。ゾーマよりやや低い耐性のものが多い。

[植物系]

わたぼう



長所
ほとんどの特技に高い耐性がある。

短所
マダンテにやや弱い傾向がある。配合で作ることができない。

編集部の考える最強のパーティはコレだ!!

選択基準は、当然特技に対しての"高い"耐性だ。となると右の3匹となる。ダークドレアムは、わたぼうを配合で使い、しかも、ゾーマより高い耐性が少ないのが、オススメできない理由だ。

- ●ゴールデンスライム
- ●ゾーマ
- ●わたぼう



⬅わたぼうは、植物系モンスターをかけ合わせて、能力を上げていこう。

わたぼうを仲間に
ちなみにわたぼうを仲間にするには、クリア前、クリア後、隠しのすべてのとびらをクリアし、牧舎にいるわたぼうに話しかければOK。2匹以上仲間にするには、誰かにもらうしかないぞ。

対戦で有利なモンスターの性格とは？

戦闘中に、まれにモンスターが特殊な行動をすることがある。じつは、その特殊な行動は、下の表にあるように、モンスターの性格によって発生する確率が変化している。となると、特殊な行動が発生しやすい性格にしておけば戦闘が有利になるのは間違いない。使える特殊な行動が発生しやすいのは「ねっけつかん」だろう。

戦闘でいちばん有利な性格は"ねっけつかん"だ!!

戦闘時の特殊な行動

行動	効果	発生条件	出やすい性格
××××は、ぜんりょくで、こうげきした！	攻撃がかいしんのいちげきになる	ガンガンいこうぜの性格ポイントが△か○の性格	ねっけつかん、だいたんふてき、いのちしらずなど
××××は、おそろしさのあまり、さらにまもりをかためた!	受けたダメージが2分の1になる	ガンガンいこうぜの性格ポイントが△か×の性格	にんじょうか、ゆうじゅうふだん、うっかりものなど
××××は、しゅうちゅうした！	補助系呪文や特技が成功しやすくなる	いろいろやろうぜの性格ポイントが△か○の性格	ねっけつかん、いっぴきおおかみ、うぬぼれやなど
××××は、むきになってはんげきした！	やいばのぼうぎょが成功しやすくなる	いろいろやろうぜの性格ポイントが△か×の性格	いのちしらず、らくてんか、ちょとつもうしんなど
××××に、そらからやわらかなひかりが、そそぎこんできた!	回復系呪文や特技の消費MPが0になる	いのちをだいじにの性格ポイントが△か○の性格	ねっけつかん、だいたんふてき、いのちしらずなど
××××は、○○○○を、ひきよせ、たてにした！	うけながしが、かならず敵に成功する	いのちをだいじにの性格ポイントが△か×の性格	うぬぼれや、たかびしゃ、ちょとつもうしんなど

モンスターの性格を変えるには？

では、おとくな性格がわかったところで、次に、モンスターの性格を変えるにはどうすればいいのだろうか。性格は、戦闘時の命令をどれだけ選択したかで変わる。右の表がそれを表したものだ(表の見かたはらん外参照)。あとは変えたい性格にするため、戦闘をして命令を出せばOKだが、それでは時間がかかる。簡単なのは、「ほん」を使用することだろう。「ほん」はかならず1段階性格ポイントを上下してくれるぞ。

ほんの名前	効　果
ぼうけんたん	ガンガンの性格ポイントを1段階上げる
こわいはなしのほん	ガンガンの性格ポイントを1段階下げる
やさしくなれるほん	いのちの性格ポイントを1段階上げる
ずるっこのほん	いのちの性格ポイントを1段階下げる
あたまがさえるほん	いろいろの性格ポイントを1段階上げる
ユーモアのほん	いろいろの性格ポイントを1段階下げる

注意　やせいを下げるのを忘れずに！

対戦前に、ついつい忘れがちなのが、やせいを下げておくことだ。せっかく強いモンスターもいうことを聞かなければ役に立たない。とうみんしていたならともかく、預けていただけなら、にくを使ってやせい度を下げておこう。



⬆とうみんさせるとやせいが上がらないので便利だ。

性格と性格ポイントの関係

性格	ガンガン	いろいろ	いのち
ねっけつかん	○	○	○
だいたんふてき	○	△	○
いのちしらず	○	×	○
いっぴきおおかみ	○	○	△
みえっぱり	○	△	△
らくてんか	○	×	△
うぬぼれや	○	○	×
たかびしゃ	○	△	×
ちょとつもうしん	○	×	×
れいせいちんちゃく	△	○	○
きまぐれ	△	△	○
おせっかい	△	×	○
きれもの	△	○	△
ふつう	△	△	△
あわてもの	△	×	△
がんこもの	△	○	×
ひねくれもの	△	△	×
わがまま	△	×	×
にんじょうか	×	○	○
ゆうじゅうふだん	×	△	○
うっかりもの	×	×	○
ぬけめがない	×	○	△
のんきもの	×	△	△
おひとよし	×	×	△
こうかつ	×	○	×
おくびょうもの	×	△	×
なまけもの	×	×	×

表の見かた補足

性格の「○△×」は性格ポイントといって、戦闘中の作戦指示回数を、○→×の順に多い→少ないを表している。ほんの表の、ポイントを1段階上げるというのは、×→△にするということ。

STEP 2 覚えさせる特技を決めるべし!!

戦闘では特技が重要なカギを握る。どのモンスターにどの特技を覚えさせるかは最初から決めておこう！

戦闘でいちばん重要なのがモンスターの特技だろう。相手も能力が最大なのだから、通常の直接攻撃ではダメージはわずかしか与えられないはず。そこでポイントとなるのが、モンスターにどの特技を覚えさせるかだ。対戦時に自分がどういった作戦で行くかをあらかじめ決めておかないと、無意味な特技を覚えた中途半端なモンスターを作ることになってしまうので気をつけたい。戦略は次のページで紹介しているので、ここでは、特技の中でも、対戦で使えそうなものをピックアップしてみたぞ。どんな戦略をとるにしても、右の表にある特技のなかから選ぶこととなるだろう。

注意 回復系は3匹ともに覚えさせよう

どんな場合でも、仲間をつねに回復、復活させられるように3匹ともに、ザオリクやベホマなど回復系呪文（特技も）を覚えさせておこう。回復役専門のキャラを作るのは、そのモンスターが死ぬとおしまいなので、得策ではないぞ。

モンスターに覚えさせたい特技一覧

特技名	ポイント	覚えるモンスター
まじんぎり	さそうおどりと併用すれば、一撃で敵を倒すことも可能。	リザードマン、おおきづち、マミーなど
くろいきり	呪文系を防ぐため。自分も使えなくなるので注意が必要。	キャタピラー、じごくのもんばん、ロックちょうなど
さそうおどり	Gスライムに効果あり。おどり→まじんぎりで倒そう	キラーグース、ダンスキャロット、ももんじゃなど
だいぼうぎょ	ダメージが大幅ダウン。マダンテ対策には絶対必要。	アイアンタートル、ゴーレム、ストーンスライムなど
ザオリク	モンスター1匹を生き返らせる。3匹に覚えさせよう。	オーク、キングスライム、ユニコーン、マッドロン
ベホマズン	全員のHPを全回復。これも3匹ともに覚えさせること。	ホイミスライム、ライオネック、しにがみきぞくなど
せいれいのうた	50%の確率で死んでいる仲間を全員生き返らせる。	トーテムキラー、はなカワセミ
めいそう	呪文が使えない場合の回復手段。呪文封じ作戦には必要。	うごくせきぞう、しんりゅう、ばくだんいわ、りゅうおう
ひかりのはどう	味方全員のステータス異常を回復。1匹には覚えさせたい。	Gスライム、Gゴーレム、にじくじゃく、りゅうおう（D）
いてつくはどう	相手がくろいきりを使った場合はコレ。	ゾーマ、デスタムーア（終）、ミルドラース（変）
ばくれつけん	4回連続攻撃。バイキルトと一緒に使ったら効果絶大。	キラーマシン、キングレオ、ローズバトラーなど
マジックバリア	呪文系ダメージを減らす。マダンテにも有効なのだ。	コハクそう、ダーククラブ、とうちゅうかそう
バズウしょうかん	なくてもいいけど、あると便利かも（少しだけ）。	Gゴーレム、しにがみきぞく、ロックちょう、ハーゴンなど
ザラキ	効く相手がいる場合にのみ使ってくれる。確率は低い。	せみもぐら、あくまのつぼ、ミミック、マッドロンなど
みかわしきゃく	攻撃を避ける確率がアップ。あんがい使える。	スラッピー、ファーラット、ダンスキャロットなど
バイキルト	まじんぎりには効かないので注意したい。	コハクそう、ピクシー、よろいムカデなど

※レベルが高く、守備力が高いモンスターどうしの戦い（物理攻撃も多い）を想定し、スクルトの効果のメリットよりも、だいぼうぎょが出る確率を上げることを優先してある。あくまでも「いろいろやろうぜ」の作戦で、スクルトが出る可能性を下げるため

注意 戦略別、覚えてはいけない特技

使えるからといって、モンスターに適当に特技を覚えさせてはダメ。戦略によっては、逆効果になる特技もある。ここでは、戦略別の覚えないほうがいい特技を紹介だ。

両者マダンテ使用

- ◆パルプンテ
- ◆マホトラ

理由 MPを回復すると、マダンテを2回使う可能性が大きい。

相手のみマダンテ使用

- ◆スクルト※
- ◆だいぼうぎょ以外の防御系

理由 マダンテ対策であるだいぼうぎょを使う確率が減るため。

呪文封じ

- ◆いてつくはどう

理由 呪文を封じても、自分で解いてしまっては意味なし。

AI戦闘で使う特技を限定するには!?

公式ルールでは命令はできないので、うまく特技を使ってくれないこともある。ひとつの命令で使う特技を1～2個程度に限定させれば効果的。



◀戦闘中に使えない特技を覚えさせるといい。

命令と特技対応 戦闘で覚えておきたいのは、どの特技がどの命令に対応しているかだ。くろいきり→いろいろやろうぜ、だいぼうぎょ→いのちをだいじに、というように、通常の戦闘時に予習しておこう。

STEP 3 対戦前に戦い方を決めておく！

対戦ではどんなに強いモンスターを使っても、戦い方が行き当たりばったりでは勝つことは難しいぞ！

戦略は大きく分けて2つ。マダンテを使うか否かだ。マダンテは最強の攻撃方法だが、防御されることがあるため使ったあとの展開が難しい。また、その2つと組み合わせると有効なのが呪文封じ。相手がめいそうを覚えていなければそこで勝負がついてしまう。ただ、復活がままならないのが問題だけど。

マダンテを使う

一般的な作戦。やはり最強の特技マダンテを使用しない手はない。だいぼうぎょやマジックバリアで対処できるものの、AI戦闘ではそれも完全ではない。使ったあと、どうフォローできるかがカギだ。

長所	短所
攻撃力が高いので決まれば一気に勝負をつけることができる。	マダンテを使用したモンスターは、撃ったあとMPがなくなり直接攻撃しかできない。

理想的な戦闘展開

マダンテを使用する → 相手は1匹死に、2匹残るがHPが少ない → こちらの残り2匹がまじんぎりなどで攻撃 → 相手モンスターが回復する前に全滅

マダンテを使わない

マダンテは使用するとMPが0になるため、使ったモンスターはその後、直接攻撃しかできない。そのため、相手が生き残った場合は不利になるのは必至。ならば、あえてマダンテを使用しないという作戦。

長所	短所
マダンテを使用しないので、MPが0になるモンスターがいない。	決定的な攻撃がなく、相手のモンスターを1体ずつ確実に倒さないといけない。

理想的な戦闘展開

2匹はだいぼうぎょで1匹がまじんぎり攻撃 → 相手がマダンテを使用。2匹生き残る → 残りの2匹はザオリク、ベホマズンで3匹全快 → 相手の1匹はMPがなく、死んだも同然

呪文を封じる

ザオリク、ベホマズンなど回復系呪文が使えると、決着がなかなかつかない。そんな場合にくろいきりを使ったこの作戦が有効だ。くろいきりを使うと、敵がマダンテを使う可能性が高くなるので、マダンテ不使用と組み合わせるとベター。回復が運まかせになっちゃうけどね。

理想的な戦闘展開

くろいきりを使い相手の呪文を封じる → 相手は物理攻撃かマダンテのみ。回復不可 → 呪文系以外の特技で、相手を攻撃し倒す

長所	短所
相手が呪文系の特技しかもっていなければ勝ったも同然。	復活は運まかせのせいれいのうた。回復は500前後のめいそうしかない。

戦闘での行動順の決定法は？

戦闘時のモンスターの行動順は、素早さにランダム要素を加えて決定されている。そのため、素早さが同じ場合は、完全にランダムになるぞ。



⬅能力値を最大にしている人がほとんどのはず。

ここのどの作戦も、マダンテをいつ相手に使わせるかが勝敗を左右する。というのも、マダンテさえ相手に使わせれば、こちらは防御にまわることなく、攻撃に専念できるからだ。 マダンテしだい

がんばれゴエモン 天狗党の逆襲 てんぐとうのぎゃくしゅう

ゴエモン今度はRPG!

今度の『ゴエモン』は、なんと主人公は現代の少年！　彼が大江戸時代にワープして、ゴエモンたちと大活躍するというRPGだ。おなじみのゴエモンワールドを冒険しよう。

●発売中●¥4,300●コナミ●RPG●8M　B

マンガ●カリジュンパンク

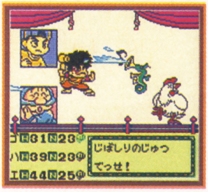


カリジュン・パンク①

カリジュン先生は、実は編集のアビリティももつスーパーイラストレーターだ。ついでに（?）埼玉県在住でレッズの年間シートをもち、いつもウェストハムUのユニフォームを着ているぞ。

このゲームのココが楽しい！

おなじみのゴエモンと仲間たちが、ＲＰＧで大活躍！　ＡＣＴは苦手…というキミでも、気軽に『ゴエモン』の世界を楽しむことができる。難易度も低めなので、ＧＢカラーで遊ぶのにピッタリな感じだぞ。ゴエモンたち登場キャラの個性がはっきりしているので、あきないのはもちろん、キャラの個性を生かした戦いかたを考える楽しさも味わうことができるんだ。



⬅いつものゴエモンワールドが、気軽に楽しめちゃうのだ。



其ノ壱 戦闘のコツを全部まとめて教えます
ザコからボスまでこれだけ

キャラの入れかえ バランスのいい組み合わせでGO

このゲームの戦闘は、前衛ひとり、後衛ふたりの3人で行われる。戦闘に参加するキャラは、ターンの最初に自由に入れかえ可能。各キャラの攻撃力や忍術を考えて、バランスのいい組み合わせにしよう。

後衛

攻撃の威力は落ちるけど、敵からのダメージも小さいポジション。忍術を得意としているキャラを置こう。

適任キャラ
ヤエ、エビス丸

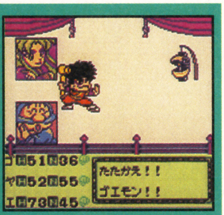


⬆忍術の威力は、後衛のキャラが使っても同じだ。

前衛

武器攻撃が一番生かせるポジション。ただし、敵からのダメージも大きい。攻撃力の高いキャラ向き。

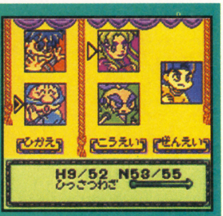
適任キャラ
主人公、ゴエモン



⬆"たたかう"でガンガン攻めるのが、前衛の役目だ。

控え

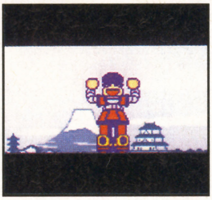
戦闘に参加しないポジション。まったくダメージを受けずにすむのはもちろん、移動中には少しずつHPが回復していく。やられそうになったら、控えに!!



⬆戦闘中にやられたキャラは、すかさず控えに入れかえよう。

必殺技 必殺技はここぞのときにとっておけ

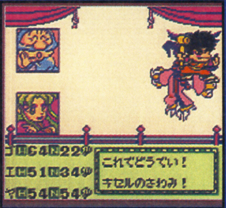
ゲージを消費して、敵に大ダメージを与えたり、仲間全体を回復できるのが必殺技。とても役に立つ技ばかりだけど、一度使うとゲージが再びたまるまでには時間がかかってしまう。やたらに使うと、ピンチのときに泣くことになるぞ。



⬆3人協力技のGハンマーは超強力な必殺技だぞ。

重要 ボス戦で使え!

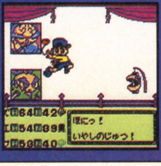
必殺技は長期戦が避けられないボス戦で使うのがベスト。ちなみに複数キャラの協力技を1回使うよりも、3人のキャラが別々に必殺技を使うほうがダメージの総量は大きい。入れかえを使って交互に使おう!



➡主人公、ゴエモン、サスケの3人に交代で必殺技を使わせよう。

重要 ゲージのため方

敵を攻撃(武器、忍術どちらでも)したり、仲間に忍術を使うとゲージがたまる。複数キャラに効果のある忍術を使えば、早くためることができるぞ。



➡エビス丸なら、いやしのじゅつ2回でゲージがいっぱいに。

技名	キャラ名	効果
キセルのきわみ	ゴエモン	敵1体を攻撃
てんいむほう	エビス丸	敵1体を攻撃
かいとうらんま	ヤエ	敵1体を攻撃
もみじおろし	サスケ	敵1体を攻撃
ろっこうおろし	主人公	敵1体を攻撃
かごめかごめ	後衛ふたり	敵1体を攻撃
うぶめのうたげ		敵全体を攻撃
ひぎさつきばれ		味方全体のHP全回復(気絶キャラも復活)
Gハンマー	3人	敵全体を攻撃

©1986, 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ゴエモンの歴史① 『がんばれゴエモン!』●FC●'86年8月1日発売●¥5,300…記念すべきゴエモンシリーズ第1作。ふつうの横スクロールACTだ。なつかし〜い。

知っておけば楽勝！

キャラの入れかえから属性まで、戦闘を有利に進めるための情報が満載！　これさえ読めば戦闘のプロフェッショナルでぃ。

忍術 14種類の忍術を使いこなせ！

このゲームに登場する忍術は、各キャラ3種類ずつの14種類（かいふくのじゅつは主人公とヤエのふたりが覚える）と数は少ないけど、便利な術ばかり。使いこなせば戦闘がラクになること間違いなしだぞ。

重要 追加効果を狙え！

攻撃忍術を使うと、まれに追加効果を与える場合がある。敵をマヒさせたり、毒におかすことも。



⬅運よく追加効果が出たら、戦いが有利に！

重要 こなみじんのじゅつでラクラクレベルアップ！

サスケがレベル10で覚える"こなみじんのじゅつ"は、自爆して敵を全滅させる技。このときサスケ以外のキャラにはしっかり経験値が入るので、ラクにレベルアップができる。



⬆こなみじんのじゅつは、ボス以外の敵なら一撃で倒せる。

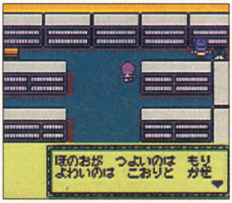
⬇サスケ以外のキャラをどんどんレベルアップできる。



使用キャラ	術　名	消費NP	覚えるレベル	効　果
ゴエモン	げんきのじゅつ	2	1	味方ひとりのステータス異常を回復
	かえんのじゅつ	2	5	敵1体を攻撃。ときどきやけどの追加効果
	すばやさのじゅつ	3	8	味方ひとりのすばやさを上げる
エビス丸	じばしりのじゅつ	4	1	敵全体を攻撃。ときどきどくの追加効果
	いやしのじゅつ	6	5	味方全体のHPを1／2回復
	まもりのじゅつ	3	7	味方ひとりの防御を上げる
ヤエ	こおりのじゅつ	2	1	敵1体を攻撃。ときどきこごえの追加効果
	かいふくのじゅつ	3	3	味方ひとりのHPを完全に回復
	ふぶきのじゅつ	4	10	敵全体を攻撃。ときどきこごえの追加効果
サスケ	このはのじゅつ	4	1	敵全体を攻撃。ときどきマヒの追加効果
	ふっかつのじゅつ	5	5	気絶した味方ひとりをHPフルの状態に回復
	こなみじんのじゅつ	1	10	自爆して敵を全滅させる（ただしボスはダメージのみ）
主人公	たつまきのじゅつ	2	1	敵1体を攻撃。ときどきねむりの追加効果
	だっしゅつのじゅつ	2	7	ダンジョンの入り口に戻る（戦闘中は使えない）
	かいふくのじゅつ	3	10	味方ひとりのHPを完全に回復

属性 忍術は敵との相性を考えて使え！

ゴエモンたち5人や敵キャラ、そして使う忍術には炎、土、氷、森、風といった属性がある。それぞれの属性の相性を考えながら戦うことが重要なのだ。



⬅図書館にヒントが。

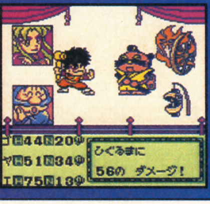
重要 属性は忍術の効果に影響

属性が関係するのは忍術だけ。相性の悪い相手には武器攻撃で戦うか、キャラを入れかえよう。



⬆相性が悪いと、忍術の効果が落ちてしまう。

⬇違う属性の忍術だと、与えるダメージも大きい。



『がんばれゴエモン2』●FC●'89年1月4日発売●¥5,500…シリーズ第2作。1作めとシステム的には同じだが、冒険の舞台が全国へと広がった。マイクを使ったウラワザがあった。

其ノ弐 これさえ見れば最後のダン

冒険を進める順に行く場所&やるべきことをチェック

第一章　謎の天狗党現る

おじいちゃんのむら〜てんぐとうアジト

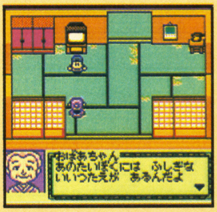
この章の目的

ゴエモンを探し出し、天狗党に奪われたゴエモンのお宝を奪い返す。

1 おじいちゃんのむら

ココですること おばあちゃんからおやしろのもりの大木の話を聞く。おやしろのもりへ向かう。

テレビでゴエモンたちの活躍を見ているシーンからゲームスタート。そこへおばあちゃんがやってきて、おやしろのもりにある大木の話をしてくれる。村の畑の前にいるお母さんに話を聞けば、おやしろのもりへの行き方を教えてくれるぞ。



⬆大木にまつわる不思議ないいつたえって？

⬇おじいちゃんはおやしろのもりへは行くなというけれど……。



2 おやしろのもり(現代)

ココですること 大木のところに行き、大木の穴の中に入ってみる。

おじいちゃんのむらからおやしろのもりの大木まではほとんど一本道。敵も出現しないし、迷うことなく大木にたどりつくことができる。大木には大きな穴があいているのを発見した主人公は、さっそく穴の中に入ってみることに……。



⬆大木にあいている穴の中に入ってみると……。

⬇反対側に出口が。いったいどんな場所につながっているのか。



3 おやしろのもり(大江戸時代)

ココですること エビス丸と協力して、てんぐりあんたちを倒す。エビス丸を仲間にする。

穴から出て先に進むとてんぐりあんが襲いかかってくる。そこへエビス丸が登場し、協力して戦うことになるぞ。

敵 出現データ
- てんぐりあん
- こむそうや
- あばれうさぎ
- ベンじい
- あっぱれこざる



⬆アヤしげな敵出現。ヨーヨーをお宝だと思いこんでるみたい。

⬇エビス丸と協力して戦う。じばしりのじゅつでやっつけろ！



4 うらやまのもり(大江戸時代)

ココですること ヤエちゃんとサスケが登場。都をさわがす盗賊団の話を聞く。ふたりが仲間になる。

うらやまのもりを進んでいくと、エビス丸の姿を見つけたヤエちゃんとサスケが追いかけてくる。ふたりは、幕府の密命で、お城のお宝を盗み出した盗賊を追ってこの森にやってきたことを教えてくれるぞ。盗賊をエビス丸と主人公が退治したことを知ると、ヤエちゃんたちも護衛役としてついてきてくれることになる。

敵 出現データ
- てんぐりあん
- こむそうや
- あばれうさぎ
- ベンじい
- あっぱれこざる



⬆ヤエちゃんとサスケが仲間に。心強い味方が増えたぞ。

ゴエモンの歴史③ 『がんばれゴエモン外伝 きえた黄金キセル』●FC●'90年1月5日発売●¥6,980…RPGである外伝シリーズの第1作。エビス丸は、この外伝が仲間としては初登場。

ジョンまで一直線！

ゲームスタートからラストバトルまでをチャート式に攻略！ 出現する敵や宝箱から入手できるアイテム、お店のデータもバッチリ！

5 おおえどはぐれまち

ココですること ゴエモンの家でおみっちゃんに会う。町の北西の役人と話し、道をあけてもらう。

ゴエモンの家に行ってみると、そこにいるのはゴエモンではなくおみっちゃん。ゴエモンはお宝を盗んだ天狗党を追っててんぐやまに行ったらしい。



➡ゴエモンの家にいたのはおみっちゃん。ゴエモンの行方を教えてくれる。



➡おみっちゃんの話を聞いていれば、役人はてんぐやまへの道をあけてくれる。

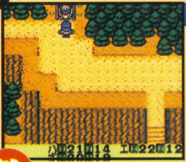
店の買い物データ

よろずや	
おむすび	10両
まくわうり	20両
ななくさがゆ	30両
たぬきのしっぽ	100両
げんきだま	100両
ちゃみせ(めし屋)	ひとり 4両

6 てんぐやま

ココですること ゴエモンを探し出し、いっしょにてんぐとうアジトに向かう。

ご先祖の宝を奪い返すため、てんぐとうアジトに向かったゴエモン。主人公たちも、そのあとを追っててんぐやまへ。西に進んだあと、北に向かって行くとゴエモンを発見できるはずだ。


お地蔵ポイント
⬅てんぐとうアジトのすぐ西。NPを回復してからアジトに向かおう。


⬆あこがれのゴエモンにやっと会えたぞ！

敵出現データ
- ぽんぽこたぬき
- タイガース
- あばれしんばる
- てんぐまる
- てんぐりあん

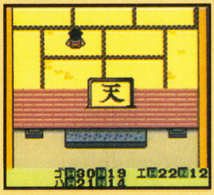
宝箱データ
- げんきだま
- かまんべーる
- いっきゅうあめ
- ももたろうあめ
- ななくさがゆ
- まくわうり
- おむすび
- じんじゃのまもり

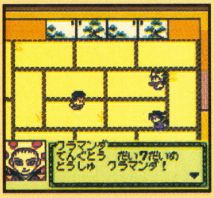
7 てんぐとうアジト

ココですること クラマンダたちに遭遇。てんぐタンクとバトル。天狗党に奪われた宝を見つける。

お城の宝を盗み、ゴエモンの先祖の宝を奪った天狗党のアジトにいよいよ潜入。アジトの中は単純な構造になっているので、先に進むのも簡単なはずだ。

天狗党の党首、クラマンダに会ったあとは、ボスであるてんぐタンクとの戦闘になるぞ。


⬆まっすぐ奥に進んでいけば、ボスのいる部屋にたどりつける。

⬇天狗党の党首クラマンダと、その妹クラマリアが初登場。


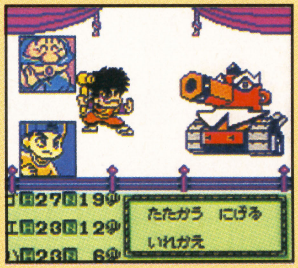
敵出現データ
- じゃいてんぐ
- てんぐぼかん
- むらさきずきん
- てんぐまる

宝箱データ
- げんきだま
- まくわうり
- おむすび
- かまんべーる
- まいかいのほうせき
- たぬきのしっぽ
- じゅうにひとえ
- きっちょむあめ

BOSS てんぐタンク

ゴエモンたちに対抗するためにクラマンダたちが送りこんできた秘密兵器。天狗の鼻の部分が、巨大な大砲になっている。てんぐタンクはたつまきの術に弱いので、主人公を後衛において、たつまきの術を連発すれば有利に戦うことができるだろう。

！ココに注意
てんぐタンクの砲撃は、命中すれば20近いダメージを受ける強力な攻撃。主人公、ゴエモン、エビス丸などHPの高いキャラを戦闘に参加させるように！



⬅サスケやヤエちゃんにくらべ、この3人はHPが高い。

『がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝』●FC●'92年1月3日発売●¥6,980…外伝シリーズの第2作。ここでもゴエモンとエビス丸が主役で登場。システム的にも新しいものがとり入れられている。 **ゴエモンの歴史④**

第二章　伝説の秘宝を求めて
おおえどはぐれまち～かるぱっちょごう

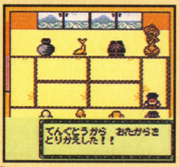
この章の目的
先祖の宝といっしょに見つかったじっちゃんの手紙の謎を解き、秘宝探しへ。

8 おおえどはぐれまち

ココですること　英語で書かれたじっちゃんの手紙を訳すため、ゴエモンたちと別れておやしろのもりへ。

てんぐとうアジトでゴエモンのじっちゃんの手紙を発見し、おおえどはぐれまちのゴエモンの家に戻ってきた一行。しかし、手紙は英語で書かれているために何が書いてあるのかわからない。ゴエモンになんとかしてくれと頼まれた主人公は、現代に戻って英語がわかる人を探す。

⬇天狗党との戦いに勝利して、お宝をとり返したゴエモンたちは、ひとまずゴエモンの家へと戻ることに。



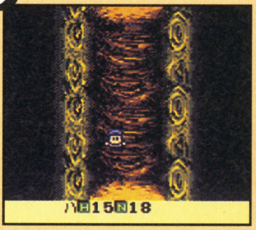


⬆手紙には、かなり大事なことが書かれているらしい。

9 おやしろのもり(大江戸時代)

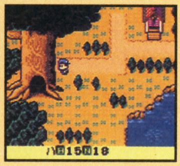
ココですること　ふたたび大木の穴を通り抜けて、現代へと戻る。

ゴエモンたちが住む大江戸時代の世界には、英語を読める人はほとんどいない。でも、主人公が暮らす現代ならば話は別。そんなわけで、おやしろのもりから現代に戻って、英語が読める人を探そう。大木の穴は、現代から来たときとは逆で、裏側のほうにあいているので、大木の裏に行ってみよう。



⬆下の穴から出れば、現代に戻ることができる。

⬇大木の穴に通じる道がないように見えるけれど、実は裏側にも穴があいていて現代に戻れるようになっている。

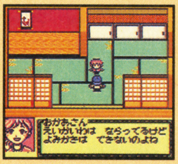


10 おじいちゃんのむら

ココですること　南に続く道を下り、となりにあるとかいまちへと向かう。

現代に戻ってきたら、まずはマップ移動（下のコラム参照）を利用しておじいちゃんのむらへ。ここには残念ながら英語を読める人はいないけれど、畑の横にいたお母さんが家の中に入り、南に続く道を使ってとかいまちへ移動することが可能になっている。とかいまちに行けば英語を読める人がいるはず。

⬇おじいちゃんの家にいるお母さんに話を聞くと、英会話教室には通っているけど英語は読めないんだって。がっかり。





⬆この道を南に進めば、とかいまちへ行くことができる。

CHECK! マップ移動で冒険をラクに!



スタートボタンを押して開くサブ画面のマップコマンドを使うと、一度行ったことのある場所へ一瞬で移動することができる。これをうまく使えば、ゲームをテンポよく進めることができるぞ。ただし、マップ移動は、ダンジョンや道中、建物の中などでは使えない。敵が出てこない町のような場所で使おう。



⬅現代と大江戸時代を行き来するときなどは、マップ移動を使うと便利だぞ。



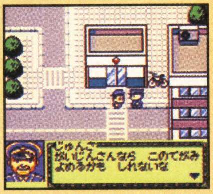
➡どんなに遠い場所でも、一度行ったことさえあれば一瞬で移動できる。

ゴエモンの歴史⑤　『がんばれゴエモン　ゆき姫救出絵巻』●SFC●'91年7月19日発売●¥8,800（込）…SFC版第1作。ACTとしては初めてエビス丸が登場、2P側のキャラとして使用可能に。

11 とかいまち

ココですること 交番の前にいる巡査と話す。外国人がたんこうまでの道を聞きに来たという情報を教えてくれる。

現代に戻ってきたら、おじいちゃんの家の南に続く道を通ってとかいまちへ。英語を読める人の手がかりを探すために、いろんな人に話しかけてみよう。残念ながら英語を読める人はいないけど、交番の巡査がたんこうへの道を聞きに来た外国人のことを教えてくれるぞ。外国人なら英語も読めるかもしれない。さっそく外国人のあとを追って、たんこうに行ってみることにしよう。



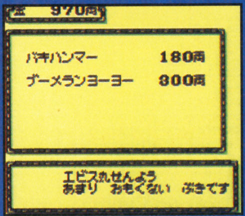
⬅巡査は英語を読めないけど、手がかりがつかめる。

店の買い物データ

ファーストフード(めし屋)	20両
おもちゃや	
バキハンマー	180両
オーガハンマー	600両
ジャックハンマー	1380両
ブーメランヨーヨー	300両
スクエアヨーヨー	860両
テリオスヨーヨー	1980両

CHECK! おもちゃ屋の品ぞろえは変化する

最初にとかいまちにやってきたとき、おもちゃ屋で買えるのはバキハンマーとブーメランヨーヨーだけ。だけど、物語が進むともっといい武器も買えるようになる。ちなみに主人公とエビス丸の武器が手に入るのはココだけなので、何度もお店に足を運んでみること。

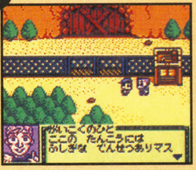


⬅最初に来たときにはたいしたものは売っていないけど……。

12 たんこう

ココですること 交番で話を聞いた外国人を見つける。外国人と話すと、じっちゃんの手紙を訳してもらえる。

おじいちゃんの村で、となりのじいさんの家から北に続く道に入るとたんこうに来ることができる。おめあての外人はさらに左に1画面移動したたんこうの入り口前にいるぞ。手紙を訳してもらったら大江戸時代に戻ろう。



⬆この人が交番で話を聞いた外国の人だ。

⬇快く手紙を訳してくれる。親切な人でよかった！



13 おおえどはぐれまち

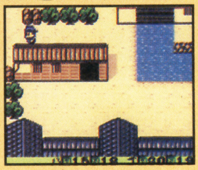
ココですること ゴエモンの家へ行く。訳してもらった手紙をゴエモンたちに見せる。

訳してもらった手紙を持って、ゴエモンの家へ。ゴエモンに手紙を渡すと、手紙は伝説の秘宝のありかについて書かれていたことがわかる。ゴエモン一行は、こうして伝説の秘宝探しの冒険に出ることになる。



⬆伝説の秘宝が眠るというめいふのたんこうとは？

⬇手紙を読むと、ここから西に進めるようになる。



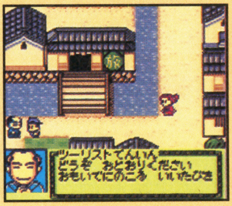
14 おおえどとなりまち

ココですること おおえどツーリストに行く。ツーリスト店員に道をあけてもらう。

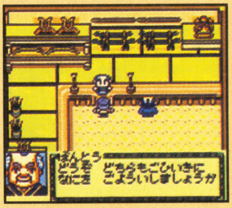
ここでは、まずおおえどツーリストへ。すると、めいふのたんこうへは、西にあるえすぱにあを通って行けばいいと教えてもらえる。そのあと、町の南西にいるツーリスト店員と話せば道をあけてもらえる。

店の買い物データ

ぶきや	
しろがねのくない	150両
こてつ	180両
でんせつのキセル	200両
あまいろのころも	80両
てつずきん	100両
てつのわらじ	120両



⬅ツーリストに行ってから、この人に話しかける。



⬅武器屋で装備を買いそろえておくのも忘れずに！

15 にしのかいどう

ココですること うらないやかたで、主人公を2回攻撃可能にする。あとはえすぱにあをめざして一直線。

えすぱにあへと続くこの場所には、忍術や特殊攻撃を使う敵が多く出現する。レベルアップに最適だが、ステータス異常を回復するななくさがゆや、回復アイテムを忘れずに用意しておくように。

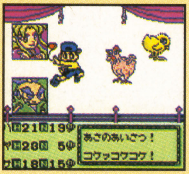


⬆にしのかいどうの途中にあるうらないやかたで、2回攻撃を修得できる。必ず立ち寄るように！

お地蔵ポイント



⬅入り口から北、西、南、西と進んだポイント。



➡全体攻撃の忍術を使う敵も出現するぞ。

敵 出現データ

あばれひよこ
ほほえみのはな
リトルメリー
あばれにわとり
ぶろいら

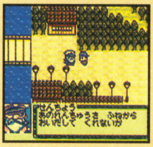
宝 箱データ

やまさちのたび
うみさちのたび
るりのほうせき

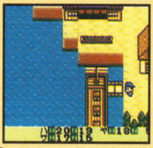
16 えすぱにあ

ココですること かるぱっちょごうの船長の話を聞いて、かるぱっちょごうに向かう。

めいふのたんこうに向かうには、この港町えすぱにあを抜けていくことになる。ところがめいふのたんこう方面に向かう道側の出口に〝アヤしい連中に船をとられて、国に帰れなくなった〟という船長がいて、先に進むことができない。どうやら、船をその連中からとり戻さないかぎり、めいふのたんこうに行くことはできなさそうだぞ。ちなみにこの町の市場にはいろんなものが売られている。ここらで装備を充実させておこう。



⬅船をとり戻さないとどいてくれない。



➡これが問題のかるぱっちょごうだ。

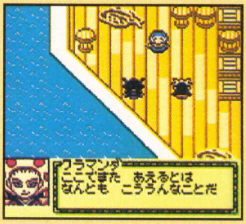
店 の買い物データ

さんぐりあ（めしや）	ひとり30両
いちば（どうぐや）	
おむすび	10両
のりまき	30両
わっふる	30両
かまんべーる	40両
あけび	40両
どりあん	40両
ななくさがゆ	30両
たぬきのしっぽ	100両
けむりだま	200両
げんきだま	100両
いちば（ぶきや）	
こがねのくない	320両
にざえもんのキセル	450両
くろしょうぞく	250両
しのびしょうぞく	400両
マーマのロザリオ	580両

17 かるぱっちょごう

ココですること クラマンダ&クラマリアと遭遇。ボスのゴエモンロボを倒す。

船を奪った〝アヤしい連中〟をこらしめようとかるぱっちょ号に乗りこむと、そこに現れたのはまたしても天狗党。どうやらてんぐとうアジトでの戦いの仕返しをするために、ゴエモンたちの先まわりをしていたみたい。今度はゴエモンにそっくり（？）なロボットを使って戦いを挑んでくるぞ。



⬆またしても、クラマンダ&クラマリアが騒動の張本人。

敵 出現データ

てんぐそん
て・ぐーん
てんぐりあん
てんぐまる

宝 箱データ

あさぎのころも

BOSS ゴエモンロボ

ゴエモンそっくりに作られた……ということになっているロボット。外見はかなりヘナチョコだけど、油断できない強さをもっているぞ。にしのかいどうでしっかりレベルアップしていないとキツイかも……。たつまきのじゅつで眠ることが多いので狙っていこう。

! ココに注意

ゴエモンロボの攻撃で注意が必要なのはおおあばれ。前衛のキャラに2回攻撃をかけてくる。前衛にするキャラにはできるだけいい防具を装備させておこう。



⬅主人公とヤエちゃんを後衛において、忍術でダメージを与えていこう。

ゴエモンの歴史⑦ 『がんばれゴエモン3　獅子重禄兵衛のからくり卍固め』●SFC●'94年12月16日発売●¥9,800…SFC版第3作。ヤエちゃん、サスケが初登場。ネオ・オオエドまで冒険の舞台が広がった。

第三章 めいふのたんこうに眠るもの
えすぱにあ～あおのいずみ

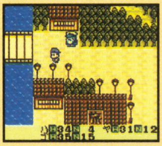
この章の目的

伝説の秘宝が眠るめいふのたんこうを攻略し、天狗党との決着をつける。

18 えすぱにあ

ココですること 町の北西の出口から出て、めいふのたんこうに続くのぼりがわへ向かう。

かるぱっちょごうの戦いに勝ったあと、えすぱにあの西側の出口のところに行くと、船長がどいていて先に進めるようになっている。船長に話しかけるとお礼を言ってくれるが……。



⬆これでようやくのぼりがわへ行けるようになるぞ。



⬅船長はお礼を言ってくれる。でも、お礼の品は？

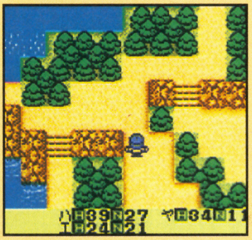
19 のぼりがわ

ココですること めいふのたんこうがあるたんこうむらをめざす。アイテム回収も忘れずに。

ここまで来れば、めいふのたんこうはもうすぐそこ。最終目的地が近づいているだけに、のぼりがわでは強力な敵がたくさん出現する。エビス丸やサスケなど全体攻撃忍術を使えるキャラを後衛において、忍術でガンガン進んでいくのがオススメ！ お地蔵が行きにくい場所にあるので、えすぱにあの市場でNP回復用のあけびをたっぷり買いこんでおくといいだろう。



⬅忍術をおしみなく使わないとツライ。



➡のぼりがわのマップはかなり複雑。迷わないように。

敵 出現データ

- おどるにわとり
- すいかへビ
- あばれえい
- くちばしっし
- ラッパー
- キャトラン
- うおさんしょう

お地蔵ポイント

のぼりがわの入り口から、西、北、東、北、北、西と進んだポイントにある。さらにこの道を先に進むと、かまんべーるやめのうのほうせきといったアイテムを手に入れることができる。



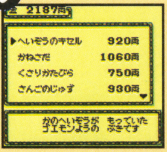
宝 箱データ

- いざなみのよろい
- いざなきのよろい
- どりあん
- かまんべーる
- めのうのほうせき

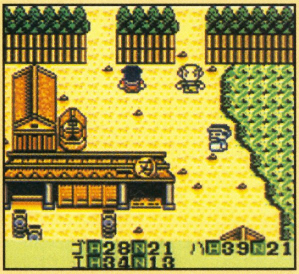
20 たんこうむら

ココですること 村の北側の出口からめいふのたんこうへと向かう。装備の購入も忘れずに。

伝説の秘宝が眠るというめいふのたんこうのふもとにある村、たんこうむらについに到着。昔はにぎやかな村だったというけれど、今ではすっかりさびれてしまって、忘れさられた村とまでいわれているらしい。でも、そのわりには道具屋やかじ屋で売っているアイテムの種類は豊富。めいふのたんこうに向かう前に、装備を整えよう。ゴエモン用の最強武器もあるけど、ここではほかのキャラの装備を優先すること。



➡ゴエモンの装備は不要。理由は次のページに。



⬆ここの左側の出口から出れば、めいふのたんこうに行くことができる。

店 の買い物データ

はんば(めし屋)	ひとり40両
どうぐや	
おはぎ	80両
にくまん	100両
ぐみ	80両
ななくさがゆ	30両
たぬきのしっぽ	100両
けむりだま	200両
ぜんかいだま	180両
かじや	
へいぞうのキセル	920両
かねさだ	1060両
くさりかたびら	750両
さんごのじゅず	930両
てんにょのはごろも	960両

21 めいふのたんこう

ココですること ゴエモンが生き埋めになるイベント発生。ヤエちゃんたちと別れ、現代に戻ることに。

ようやくめいふのたんこうにたどりついたゴエモン一行。危険なニオイをかぎとったゴエモンがひとりで奥のようすを探りにいくと、落盤が起こり、ゴエモンが生き埋めになってしまう。無関係な主人公をこれ以上危険な目にあわせられないと、ヤエちゃんたちは主人公を現代に帰らせる。



⬆このあと、ゴエモンは生き埋めになってしまう。はたしてゴエモンを救い出す方法は？

敵 出現データ

ダクネス
あばれおおざる
そるてぃどっぐ
ゴースト

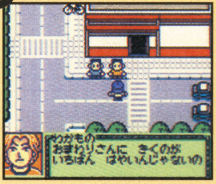
宝 箱データ

かまんべーる

22 とかいまち

ココですること 交番の巡査にゴエモンのことを話して、ゴエモンを救うための手がかりを教えてもらう。

ヤエちゃんたちと別れて現代に戻ってきたものの、生き埋めになったゴエモンのことが気になってしかたがない主人公は、独自にゴエモンを救う手がかりを探すことに……。交番にいる巡査に話を聞くと、たんこうにはもうひとつ別の入り口があるということを教えてもらえる。



⬆町でいろいろと話を聞き回ると、たんこうのことならおまわりさんに話を聞くといい、という情報を教えてもらえる。

⬇巡査からは重要な手がかりを聞くことができる。さらにくわしい情報を手に入れるために、次はたんこうへ行ってみよう。



23 たんこう

ココですること たんこうの管理人に話を聞き、もうひとつの入り口のことを教えてもらう。

巡査の話を聞いてからたんこうに来ると、マップに入ってすぐのところに管理人がいる。主人公の話を聞いた管理人は、主人公の真剣さを認めて、たんこうの頂上の入り口を開けるためにはカギが必要なこと、そのカギはれきししりょうかんにあることなどを教えてくれる。



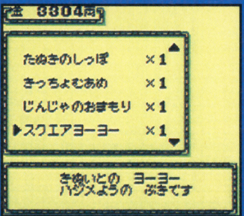
⬆必死に友だちがたんこうに生き埋めになったことを訴える主人公。その言葉にウソがないことを知った管理人は……。

⬇れきししりょうかんにあるカギのことを教えてくれたうえに、カギを手に入れることができるように手配してくれる。



CHECK! 道具の所持数制限に注意

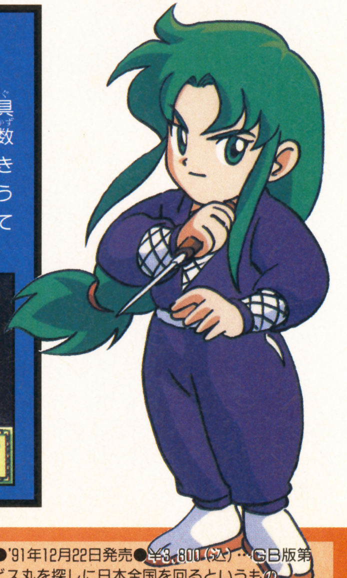
このゲームでは、道具の持てる上限が最大20種類（1種類の道具は、9個まで持つことが可能）までと決められている。すでにこの数がいっぱいになっているときには、宝箱のアイテムを取ることができなくなってしまう。道具の持っている数しだいでは、れきししりょうかんでカギを手に入れるときなどにアイテムをムダに使ったり、捨てたりしなくてはいけなくなるぞ。



➡いらないアイテムは売ってしまうのが一番！



➡道具がいっぱいだと、アイテムを取ることができない。



ゴエモンの歴史⑨ 『がんばれゴエモン　さらわれたエビス丸』●GB●'91年12月22日発売●¥3,800（込）…GB版第1作。通常のACTで、文字どおりさらわれたエビス丸を探しに日本全国を回るというもの。

24 じゅうたくがい

ココですること れきししりょうかんへ向かう途中に通過するだけのマップ。

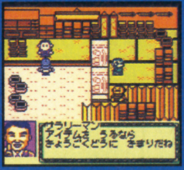
とかいまちから西へ進むと、じゅうたくがいに進める。ここにはストーリー上重要なイベントなどはない。ただ通過するだけのマップだ。でもお店には、いろいろとイイものがあるのでのぞいてみよう。

店の買い物データ

きょうごくどう	
きくいちもんじ	640両
こんごうせきくない	1440両
すさのおのたび	700両
あまてらすのよろい	880両
ぐーすのよろい	1200両
くすりやカウボーイ	
にんじゅつだま	480両
プロテインさい	4000両
DHAドリンク	2000両

CHECK! 道具を売るならきょうごくどう

じゅうたくがいにあるきょうごくどうでは、ほかのお店が元値の55%でアイテムを買い取るところを60%の値段で買ってくれる。いらなくなった装備品などは、ここで売るのが一番だ。また、おもちゃ屋同様売り物が変化するぞ。

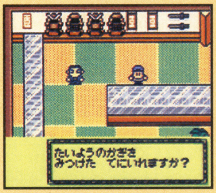


25 れきししりょうかん

ココですること 受付の女性と話して陳列ケースのカギを借りる。2つのカギを手に入れ、使い方を調べる。

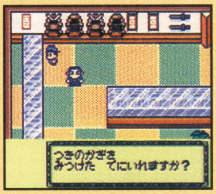
ここでは、たんこうの管理人の娘だという受付の女の人から陳列ケースのカギを借りて、歴史資料として展示されているたいようのかぎとつきのかぎという2つのカギを手に入れることになる。この2つのカギがあれば、別の入り口からめいふのたんこうに入って、ゴエモンを助けることができる。これ以外にほしのかぎもあるけど、これは使わないので取らなくてもいいぞ。2階ではカギの使い方もわかるぞ。

たいようのかぎ



⬆まずはこのケースの左から2番めを調べて、たいようのかぎをゲットしよう。

つきのかぎ



⬆つきのかぎがある場所は、左の陳列ケースの一番上のココだぞ。

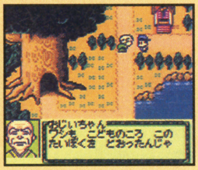
26 おやしろのもり(現代)

ココですること おじいちゃんと話をして、大木の穴への道をあけてもらう。

ゴエモンを助け出す方法を発見した主人公がおやしろのもりへ行くと、そこに現れるのがおじいちゃん。これまでおやしろのもりに行くのを反対していたおじいちゃんだけど、大江戸時代に行くのを許してくれる。



⬆大木の穴の向こうの世界に行っているのに気づいてた。

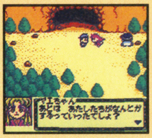


⬇おじいちゃんも大木の秘密を知っていたんだね。

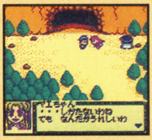
27 めいふのたんこう

ココですること ヤエちゃんたちにゴエモンを助ける方法が見つかったことを伝え、再び仲間に！

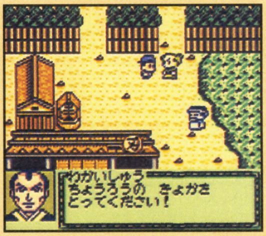
主人公が2つのカギを手に入れて大江戸時代に戻ると、ヤエちゃんたちはまだめいふのたんこうの入り口にいる。ゴエモンを助ける方法が見つかったことを伝えると、〝現代に戻れと言ったでしょ〞と怒りはするものの、よろこんで再び仲間に迎え入れてくれるぞ。これであとはゴエモンを助けにめいふのたんこうの頂上に向かうだけだ。でもその前に、頂上に向かう道をふさいでいる村の若い衆を、なんとかしないとダメみたいだぞ。



⬆こんなことといってるヤエちゃんだけど。



⬆よろこんで仲間に入れてくれる。



⬆めいふのたんこうの頂上に続く道は、魔物が出て危険ということで封鎖されている。ここはヤエちゃんのいうとおり、ひとまずたんこうむらに戻って頂上への道をあけてもらわなくちゃいけないぞ。

『がんばれゴエモン　黒船党の謎』●GB●'97年12月4日発売●¥3,980…GB版第2作。ゴエモンシリーズにはめずらしい、画面切りかえのトップビューACT。

ゴエモンの歴史⑩

28 たんこうむら

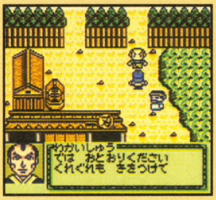
ココですること たんこうむらの長老に会う。若い衆に頂上への道をあけてもらう。

村の中央にある長老の家に行き、長老と話をすれば、あっさりと頂上への道に入る許可が下りる。これであとは、右側の入り口の前にいる若い衆と話をして道をあけてもらうだけだ。ただし、ここから先の道のりは長く、険しい。長老からもアドバイスしてもらえるとおり、村の道具屋で道具を買いそろえておいたほうがいいだろう。



⬆拍子抜けするぐらい、あっさりと頂上への道に入る許可がもらえてしまう。でも、これでゴエモンを助けに行けるんだから、細かいことは言いっこなし！

⬇この人に話しかければ、頂上への道に入ることができる。ここから先はラストまで休みなし。しっかりと道具を買いそろえておかないとキツイぞ。



29 たんこうのぼりみち

ココですること 頂上めざして、山を登っていく。頂上のトビラをたいようのカギで開ける。

ここではたんこう頂上にあるもうひとつの入り口をめざして、ひたすら山道を登っていくことになる。分かれ道が多く、階段で地下に潜るところもあるだけに迷いやすくなっているけれど、わき道ではいろいろとアイテムも手に入るのであちこち歩き回ってみよう。ここに来るまでには、全員がレベル10以上になっているとは思うけど、もしレベルが低いようならば、ムリせずのぼりがわあたりに戻ってレベルアップしておくように。ここから先は強い敵ばかりだぞ。

敵 出現データ

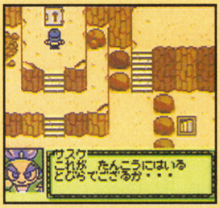
- すねいく
- ナウなウマ
- タツゴロー
- けんだま♀
- けんだま♂
- ろびん
- もうぎゅー

宝 箱データ

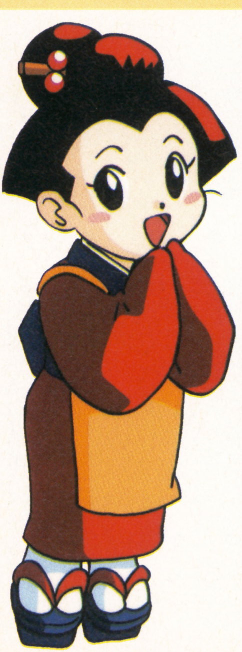
- ももたろうあめ
- あけび
- どりあん
- にくまん
- いっきゅうあめ
- ぜんかいだま



⬅サスケのこなみじんの術を使えば、NPを節約できる。

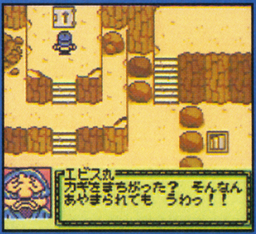


⬅このとびらをたいようのかぎで開けて、たんこう内部へ。



CHECK! 間違ったカギを使うと

たいようとつきのかぎを間違って使ったり、ほしのかぎを使うと敵キャラが登場。戦闘になってしまう。これを利用してレベルアップすることもできる。特に頂上のトビラで出現するからくりは落とすお金も経験値も多いので、かせぐにはもってこいの相手だぞ。



⬅カギを間違えると、エビス丸たちに怒られてしまう。

頂上 からくり



⬅タヌキの姿をしたロボットのようなからくりが3体登場。

最深部 ぶんらくくび



⬅こちらは文楽人形のようなぶんらくくびが3体だ。

ゴエモンの歴史⑪ 『がんばれゴエモン ネオ桃山幕府のおどり』●N64●'97年8月7日発売●¥8,900…N64版第1作はなんとフルポリゴンACT。いままでのイメージを一新して、バリバリの3DACTになった。

30 めいふのたんこう(頂上側)

ココですること ゴエモンと合流、たんこうの最深部でボスのりゅうと対決する。

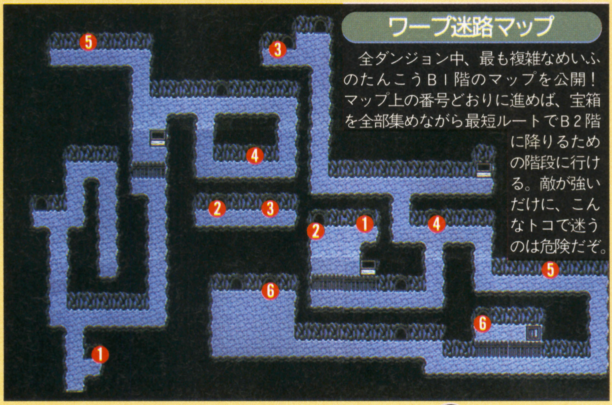
B1階のワープ迷路を抜け、B2階に降りるとゴエモンと念願の再会を果たすことができる。これであとは伝説の秘宝を見つけるだけ。ここでゴエモンはこのまま秘宝を探そうと言うけど、一度戻るのもいいぞ。

お地蔵ポイント
B3階の最初の分かれ道を右に。また、B5階のボス近くにもある。

敵 出現データ
- ももいろといき
- からくり
- UMA
- すこーぷどっく
- あおいのはおり
- ぶんらくくび
- ひるあんどん
- ひぐるま

※B2階まではたんこうのぼりみちと同じ敵が出現

宝 箱データ
- ぐみ
- でんせつのよろい
- ぜんかいだま
- かまんべーる
- いっすんぼうしあめ
- ぬりこのまもり
- たまほめのまもり
- あけび
- ももたろうあめ
- ちりこのまもり
- どりあん
- どりあん



ワープ迷路マップ
全ダンジョン中、最も複雑なめいふのたんこうB1階のマップを公開！マップ上の番号どおりに進めば、宝箱を全部集めながら最短ルートでB2階に降りるための階段に行ける。敵が強いだけに、こんなトコで迷うのは危険だぞ。

BOSS りゅう

たんこうの最深部に待ち受けるのは巨大なりゅう（西洋風）。ふぶきのじゅつやこごえるふぶきなど、氷系の技を使う。ステータス回復アイテムを使おう。

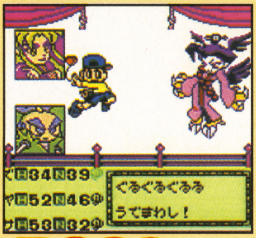


⬅こおりのじゅつやじばしりのじゅつが効果的。主人公やゴエモンは必殺技で。

りゅうとの戦いに勝つと、りゅうはリュウノスケという少年の姿に変わり伝説の秘宝のありかに案内してくれる。しかし、そこに天狗党のふたりが……。

31 あおのいずみ

ココですること 伝説の秘宝を悪人から守るため、天狗党と最後の決着をつける！



BOSS クラマリア

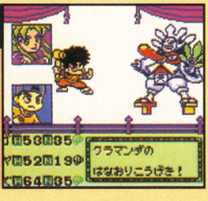
まずは妹のクラマリアとのバトル。こおりのじゅつやうでまわしといった攻撃を使ってくるぞ。ここでの戦いかたは基本的にはりゅうのときと同じ。前衛の主人公やゴエモンなどは武器攻撃をして、後衛にヤエちゃんやエビス丸を配して忍術を使わせよう。

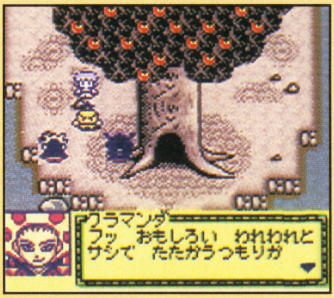
ココに注意
うでまわしは戦闘に参加しているキャラ全部を攻撃する技。後衛にいるキャラも油断はできない。にくまんなど全体回復アイテムを使おう。

BOSS クラマンダ

いよいよ正真正銘、最後の戦いだ。クラマンダはこおりのじゅつやたつまきのじゅつ、じばしりのじゅつに弱い。後衛に主人公やヤエちゃん、エビス丸といったキャラを配して忍術を使わせよう。また、クラマリア戦で必殺技ゲージもたまっているハズ。戦いが始まったらすぐに使っておこう。

ココに注意
はなおりこうげきは会心の一撃以上に強力な攻撃。HPがフルでもピンチの状態になる。すばやいヤエちゃんの忍術で回復しよう。





⬆この戦いに勝てば、大江戸の町の危機を救うことができるぞ。

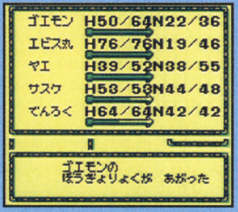
其ノ参
ゲームに登場する道具、武器、防具のすべて教えます
道具てぇのは効果を知らなきゃ

道具

ゲーム中ではあいまいな表現でしかわからない道具の効果。そんな歯がゆい思いも、このデータを見ればバッチリ解決！　より有効に道具を使いこなせるようになるぞ！

ドーピングアイテムは超貴重品

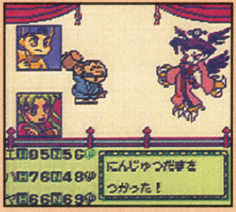
〜あめという道具は、キャラのパラメータを1〜3上昇させるドーピングアイテム。これらは宝箱からしか入手できないので、誰に使うかは慎重に考えてから決めるようにね。



⬆数値はランダム。セーブしてから使うようにしよう。

NPいらずのにんじゅつだま

にんじゅつだまを使うと出る忍術は、キャラによって決まっている。エビス丸やサスケは全体攻撃忍術が出るので、このふたりに使わせるのが一番効果が高いのだ。



⬆ラストバトルでエビス丸に使わせるのがベスト！

名　称	値　段	入手場所	効　果
おむすび	10両	おおえどはぐれまちなど	ひとりのHPを最大HPの1/3だけ回復する
のりまき	30両	えすぱにあ	ひとりのHPを最大HPの2/3だけ回復する
おはぎ	80両	たんこうむら	ひとりのHPを完全に回復する
わっふる	30両	えすぱにあ	全員のHPを15ずつ回復する
にくまん	100両	たんこうむらなど	全員のHPを30ずつ回復する
かまんべーる	40両	えすぱにあなど	ひとりのHPを1〜99（ランダム）回復する
まくわうり	20両	おおえどはぐれまちなど	ひとりのNPを最大HPの1/3だけ回復する
あけび	40両	えすぱにあなど	ひとりのNPを最大HPの2/3だけ回復する
ぐみ	80両	たんこうむらなど	ひとりのNPを完全に回復する
どりあん	40両	えすぱにあなど	ひとりのNPを1〜99（ランダム）回復する
げんきだま	100両	おおえどはぐれまちなど	気絶中のキャラひとりをHP1/2の状態で復活
ぜんかいだま	180両	たんこうむらなど	気絶中のキャラひとりをHPフル回復の状態で復活
ななくさがゆ	30両	おおえどはぐれまちなど	やけど、どく、こごえ、マヒ、ねむりといったステータス異常を回復
たぬきのしっぽ	100両	おおえどはぐれまちなど	洞窟や道中などの入り口まで戻る
けむりだま	200両	えすぱにあなど	戦闘から確実に逃げることができる
にんじゅつだま	480両	じゅうたくがい	NPを使わずに攻撃忍術を使う（術はキャラにより固定）
プロテインざい	4000両	じゅうたくがい	ひとりの最大HPを1〜3（ランダム）上昇させる
DHAドリンク	2000両	じゅうたくがい	ひとりの最大NPを1〜3（ランダム）上昇させる
きんたろうあめ	非売品	？？？	ひとりの「こうげき」を1〜3（ランダム）上昇させる
ももたろうあめ	非売品	てんぐやまなど	ひとりの「ぼうぎょ」を1〜3（ランダム）上昇させる
いっすんぼうしあめ	非売品	めいふのたんこう	ひとりの「すばやさ」を1〜3（ランダム）上昇させる
いっきゅうあめ	非売品	てんぐやま	ひとりの「にんじゅつ」を1〜3（ランダム）上昇させる
きっちょむあめ	非売品	てんぐとうアジト	ひとりの「うん」を1〜3（ランダム）上昇させる
まいかいのほうせき	非売品	てんぐとうアジト	100両で売ることができる
るりのほうせき	非売品	にしのかいどう	200両で売ることができる
めのうのほうせき	非売品	のぼりがわ	400両で売ることができる

ゴエモンの歴史⑬ そのほかPSソフトとして『がんばれゴエモン　宇宙海賊アコギング』（●'96年3月22日発売●¥5,800）と『がんばれゴエモン　来るなら恋！綾繁一家の黒い影』（●'96年12月23日発売●¥5,800）がある。

役に立たねぇんでぃ！

全武器、防具、道具の効果から、おもな入手場所までのデータを完全網羅。これさえあれば道具についてわからないことはない！

武器

武器を手に入れることができるのはお店だけ。それだけに行けるようになったらすぐ買おう。特に主人公とエビス丸の武器はとかいまちのおもちゃやでしか手に入らないぞ！

装備キャラ	名称	値段	入手場所	効果
ゴエモン 	でんせつのキセル	200両	おおえどとなりまち	攻撃＋5
	にざえもんのキセル	450両	えすぱにあ	攻撃＋20
	へいぞうのキセル	920両	たんこうむら	攻撃＋30
エビス丸 	バキハンマー	180両	とかいまち	攻撃＋10
	オーガハンマー	600両	とかいまち	攻撃＋20
	ジャックハンマー	1380両	とかいまち	攻撃＋30
ヤエ 	こてつ	180両	おおえどとなりまち	攻撃＋6
	きくいちもんじ	640両	じゅうたくがい	攻撃＋12
	かねさだ	1060両	たんこうむら	攻撃＋18
サスケ 	しろがねのくない	150両	おおえどとなりまち	攻撃＋7
	こがねのくない	320両	えすぱにあ	攻撃＋14
	こんごうせきくない	1440両	じゅうたくがい	攻撃＋21
主人公 	ブーメランヨーヨー	300両	とかいまち	攻撃＋10
	スクエアヨーヨー	860両	とかいまち	攻撃＋20
	テリオスヨーヨー	1980両	とかいまち	攻撃＋30

防具

防具には複数のキャラが共通で装備できるものや、防御以外のパラメータにも影響を与えるものなどがある。誰に何を装備させるかがポイントになってくるぞ。

名称	値段	入手場所	装備キャラ	効果
てつのわらじ	120両	おおえどとなりまち	ゴエモン	防御＋5
くろしょうぞく	250両	えすぱにあ	ゴエモン	防御＋10
でんせつのよろい	非売品	めいふのたんこう	ゴエモン	防御＋15
じゅうにひとえ	非売品	てんぐとうアジト	ヤエ	防御＋5
てんにょのはごろも	960両	たんこうむら	ヤエ	防御＋15
じんじゃのまもり	非売品	てんぐやま	主人公	防御＋5
マーマのロザリオ	580両	えすぱにあ	主人公	防御＋10
さんごのじゅず	930両	たんこうむら	主人公	防御＋15
てつずきん	100両	おおえどとなりまち	エ&サ	防御＋5
くさりかたびら	750両	たんこうむら	エ&サ	防御＋15
あまいろのころも	80両	おおえどとなりまち	全員	防御＋3
あさぎのころも	非売品	かるぱっちょごう	全員	防御＋12
うみさちのたび	非売品	にしのかいどう	全員	防御＋7、すばやさ＋5
やまさちのたび	非売品	にしのかいどう	全員	防御＋7、忍術＋5
すさのおのたび	700両	じゅうたくがい	全員	防御＋7、運＋5
いざなきのよろい	非売品	のぼりがわ	全員	防御＋12、すばやさ＋10
いざなみのよろい	非売品	のぼりがわ	全員	防御＋12、忍術＋10
あまてらすのよろい	880両	じゅうたくがい	全員	防御＋12、運＋10
たまほめのまもり	非売品	めいふのたんこう	全員	防御＋20、すばやさ－10
ぬりこのまもり	非売品	めいふのたんこう	全員	防御＋20、忍術－10
ちりこのまもり	非売品	めいふのたんこう	全員	防御＋20、運－10
ぐーすのよろい	1200両	じゅうたくがい	全員	防御＋10、ステータス異常を防ぐ

妙な遊びとこだわりが楽しいゴエモン。今回注目なのが（!?）ヨーヨーの名前。ブーメラン、スクエア、テリオスとくれば、そうあの…。もうひとつヨーヨーがあればウイニングだったのか？ **まさか、それはっ**

ときめきメモリアル POCKET

スポーツ編 校庭のフォトグラフ
ときめきメモリアルポケット スポーツへん こうていのフォトグラフ
カルチャー編 木漏れ日のメロディ
ときめきメモリアルポケット カルチャーへん こもれびのメロディ

最新版恋愛SLG恋愛指南

他機種ではシステムのバージョンアップにとどめてきた『ときメモ』がGB版で初めて新キャラを追加。気になる女の子のデータを公開しつつ、濃い攻略情報をお届け!

ともに●発売中●¥4,300●コナミ●SLG●32M B

マンガ●宮須弥



歴史あるゲーム 『ときメモ』が発売されたのは'94年5月27日、PCエンジンのCDロムロム用だった。登場以来口コミやパソコン通信などからじわじわと人気が広まり、しだいに熱心なファンを作っていっ➡

このゲームのココが楽しい!

このゲームのおもしろさといえば、登場する個性的な女の子たちと知り合い、仲よくなること。学校生活でしか味わえない、体育祭、文化祭といった年中行事やクラブ活動……もちろん勉強などもしながら、好きな女の子と過ごす3年間というのは、ドキドキワクワクの連続で、実生活でも楽しいものだ。そんな要素がうまく盛りこまれた『ときメモ』はやはり楽しいのだ。

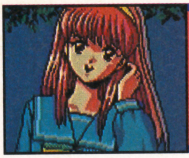


⬅まさに夢のような学園生活が送れてしまうゲームなのだ。



⬅た。その後はいろいろなハードに移植され、今回のGB版登場となるのだけど、この約5年の間、続編もないのにその人気を維持し続けるというのはあらためてすごいソフトだと思うよね。

歴史あるゲーム



幸せな卒業式を迎えるための
高校生活向上講座

CHECK POINT1 能力値

3年後の告白を受けるためのポイントを徹底攻略！

主人公の能力アップは、ゲーム中の大部分を占める要素。それだけに、ここでの結果が高校生活の結末を左右しているといえるのだ。そこで、能力値がおよぼす影響、効率よい育成などをここでチェックしていくぞ。

1 各イベントに影響あり！

主人公の能力はおもに女の子とのイベントに関係。これ以外にテストの結果、体育祭での主人公の働きなどに影響あり。



出会い ⬆出会いのほとんどは主人公の能力値に応じて発生する。



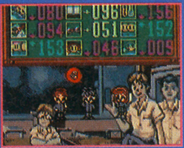
イベント ⬆能力値しだいでイベントの結果が左右されることもあるのだ。



告白 ⬆どんなに仲がよくても、能力が低いと告白されないことも。

2 狙った女の子に応じた鍛錬を

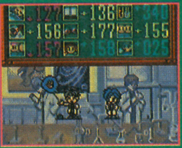
女の子にはそれぞれ告白条件があり、それぞれ特定の能力が影響する。おめあてのコに確実に告白されたいなら、そのコがチェックする能力だけを上昇させるのがいちばん確実だ。



⬆告白条件はP.86から載っているので参考にしよう。

3 クラブと部活経験値

クラブコマンドでは通常よりも能力が上がらない場合もある。しかし、能力以外にも部活経験値という内部数値が上昇するのだ。これに応じて試合や文化祭の結果などが変化するぞ。



⬆部活をするたびに経験値は増える。見えないけど。

能力変化一覧表

コマンド別能力変化

コマンド＼能力	体調	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性	ストレス
文系学習	↓	🡑	↑	↑	↓	↑	↓	↓	↑
理系学習	↓	↑	🡑	↑	🡓	↑	↓	↑	↑
芸術系学習	↓	↑	↑	🡑	↓	↑	↓	↓	※
運動	⬇	↓	↓	↓	⬆	↑	↓	🡑	↑
遊び	↓	↓	↓	↓	↑	⬆	🡑	🡓	※
おしゃれ	↓	↓	↓	↓	↓	🡑	⬆	🡓	※
休息	⬆	ー	ー	ー	ー	🡓	🡓	↓	⬇

クラブ別能力変化

クラブ＼能力	体調	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性	ストレス
文芸部	↓	🡑	↑	↑	ー	↑	↓	↓	🡑
科学部	↓	↑	🡑	↑	ー	↑	🡓	↑	⬆
美術部	↓	↑	ー	🡑	↑	↑	↓	↓	🡑
吹奏楽部	↓	↑	↑	🡑	↑	↑	↓	↑	🡑
野球部	⬇	↓	↓	↓	🡑	↑	↓	🡑	↑
サッカー部	⬇	↓	↓	↓	🡑	↑	↓	🡑	↑
水泳部	⬇	↓	↓	ー	🡑	↑	↓	🡑	↑
テニス部	⬇	↓	↓	ー	🡑	ー	↓	🡑	↑
バスケ部	⬇	↓	↓	↓	🡑	↑	↓	🡑	↑

©1994 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

表の見方 矢印は太いものほど上昇（下降）の度合いが大きいことをあらわす。「ー」は変化しないことを、「※」はコマンドの成功、失敗によって上下するかが変わることをあらわす。

ときめきの小ネタ 女の子の多くは主人公の容姿を気にする（あたりまえか）。もしも主人公の容姿が30以下（鏡さんは35以下）になると、女の子をデートに誘っても、主人公を見るなり帰ってしまうので注意しよう。



CHECK POINT2

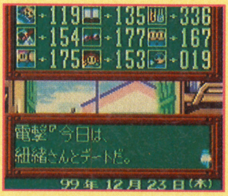
女の子の評価

女の子たちがチェックする、3つの要素

実際に画面では見れないけど、女の子たちが主人公を評価するものとして、友好度、ときめき度、傷心度という3つの数値が存在する。そこで、それぞれのパラメータの意味、変化するポイントを紹介していこう。

友好度 女の子との仲のよさ

主人公に好感をもっているかどうかの数値。これが高いと好かれていることになり、主人公の呼び方が変わる（詩織の場合は、名前から愛称に変化）などの効果があるぞ。基本的にデートやプレゼントでアップすると考えてほしい。



⬅同じデートでも、主人公の容姿、雑学が高いと、好感度の上昇も大きい！

こんなケースで変化する

デートでよい印象を与える	⬆
誕生日プレゼントを気に入ってもらった	⬆
体育祭で活躍した	⬆
デートで悪い印象を与えた	⬇
しばらくデートしていない	⬇
文化祭、修学旅行、デートの誘いを断った	⬇

ときめき度 主人公へのあこがれ

こちらはおもにテストや練習試合などで上昇する。あまりデートしていない子が親しくふるまうケースは、ときめき度だけアップしたと考えて正解だ。ときめき度と友好度の両方を高めないと、最終的に告白されることはないと考えよう。



⬅美樹原さんの登場条件には、このときめき度の高さが関係しているのだ。

こんなケースで変化する

期末テストで好成績をとった	⬆
練習試合、文化祭の発表でよい結果を出した	⬆
デートでよい印象を与えた	⬆
誕生日プレゼントを気に入ってもらえた	⬆
デートで悪い印象を与えた	⬇
文化祭、修学旅行、デートの誘いを断った	⬇

傷心度 冷たい態度をとった？

女の子が主人公に心を傷つけられた、と感じた度合いで、これは低いほどよい数値だ。ひんぱんに変化する数値で、特に仲のよい女の子は上昇が早い。全員とうまくやろうとすると傷心度が上がりすぎ、最後はキミが泣くことになるかも。



⬅下校時の誘いをOKすると、他の子全員の傷心度が上昇。つねにOKは禁物！

こんなケースで変化する

女の子に電話をする	⬇
デートでまあまあ以上の印象を与える	⬇
主人公の悪い噂が流れる	⬆
下校の誘いを断る（誘った女の子）	⬆
下校の誘いをOKする（誘った女の子以外）	⬆
しばらくデートしない	⬆

爆弾のプロセスを解説



まずは悪い噂から

⬅しばらくデートしないとこのメッセージが。



女の子が怒ってる!?

➡下校時に主人公を無視する女の子。



とうとう爆弾が爆発！

さらに無視すると、爆発音とともに好雄からの電話が。女の子全員の友好度、ときめき度が下がる、恐怖のイベントだ！

詩織の告白条件はキビしいけど、唯一の救いがある。じつは詩織の告白条件を満たせば、ほかに主人公を深く想っているコがいても、必ず詩織が告白してくれるのだ。 ときめきの小ネタ

知りたいことが全部わかる!? 女の子14人のイベ

共通

幼なじみはパーフェクト美少女

藤崎詩織



告白条件	文系、理系、芸術、運動各130、雑学120、容姿、根性各100

ヒロインだけあって、告白されるための条件はかなりキビしい。でもほかの子に比べてイベントは多いし、それだけにチャレンジしがいがあるのだ。彼女からの告白が究極の目標！

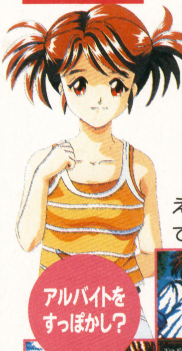


	イベント	場所・時期		内容
春	春の思い出	???????	—	小さい頃のふたりの思い出を語る。新イベント。
夏	一緒に花火をした思い出	???????	—	線香花火を見ながら小さい頃の思い出を語る。新イベント。
秋	栗拾いの思い出	???????	—	小さい頃にした栗拾いを思い出す。新イベント。
春	芝生の上で思い出話	きらめき中央公園	—	小さい頃この公園で遊んだときのことを語り合うのだ。
夏	ウォータースライダー	プール(2年め以降)		詩織がウォータースライダーから滑り降りてくるぞ。
秋	背比べの跡を見つける	近所の公園		木の幹につけた、詩織と主人公の背比べの跡を見つける。
冬	観覧車でアクシデント	遊園地(観覧車)		突然観覧車が止まってしまう。心配そうな詩織の顔が……。
学校1	相合い傘で下校	ランダム(6～9月)		急に降った雨のおかげで、詩織と相合い傘で下校できるのだ。
学校2	一緒に登校する	ランダム(休日以外)		珍しく朝早く起きた主人公。おかげで詩織と登校できた。
特別1	ホワイトクリスマス	クリスマスパーティ後		パーティ終了後、一緒に帰る。傷心度が高いと発生しない。
特別2	ふたりで誕生日を祝う	3月1日～4月3日		詩織と誕生日が一緒で、しかも当日が休日だと発生する。

カルチャー編

正義感の強い、熱血少女

和泉恭子



登場条件	運動、根性が40(70)以上のときに「運動」コマンド
告白条件	理系80、運動130、根性110

こまめに運動をすれば簡単に出会えるけど、告白には理系も必要なので注意。じつは最初のうち、毎月第1日曜日は彼女をデートに誘っても断られる。その理由は、あるイベントで語られているぞ。第1日曜日にやっているものといえば……？





	イベント	場所・時期		内容
春	アルバイトをすっぽかし？	遊園地(ヒーローショー)		ヒーローショーのある、毎月第1日曜日でないと発生しない。
夏	天使のようなやさしい笑顔	きらめき中央公園		ベンチに座った彼女のまわりに小鳥が集まってくる。
秋	不良に正義の裁き？	ショッピング街	—	不良にからまれてる人を助けようとする和泉さんだが……。
特別1	ケガをしている和泉さん	自動発生	—	紐緒さんのヒーローショーイベントの翌日に必ず発生する。
特別2	怪しい落とし物	ランダム(1年め10月～2年め4月)		主人公は近所の公園でアヤしい時計を発見するが……。
特別3	伊集院と謎の会話	ランダム(2年め5月～3年め6月)	—	デート中に低い確率で発生。何度でも発生する可能性あり。
特別4	紐緒さんを尾行？	2年め3月～3年め5月	—	紐緒さんと知り合っていることが発生の条件だぞ。
特別5	落ちこむ和泉さん	ランダム(6月～9月)		春、特別1、2、4イベントのうち2つ以上見ていること。
特別6	ハルマゲドン発生!?	3年め7月	—	1999年7の月、世界征服に動き出す紐緒さんと対決する。

※登場条件の( )内の数字は、藤崎詩織をのぞいて、その女の子が3人め以上に知り合う女の子となる場合の条件

ときめきの小ネタ 女の子の登場は平日にかぎられる。そこで、女の子の登場に必要な能力を満たしても、必要なコマンドを実行しないとどうなるか。その女の子はいつまでたっても登場しないんだよね。

ント総チェック

イベントビジュアルをオール制覇したいキミのために、イベント、女の子の登場と告白される条件などをまとめて紹介しちゃうぞ!!

表内顔マークめやす表 ← 良

顔マークは友好度とイベント発生条件に関連。最良であればそれ以下のイベントも発生。

スポーツ編 ゲーム中唯一の他校生徒

宗像尚美



登場条件	芸術が50(65)以上のときに「芸術」コマンド
告白条件	理系100、芸術100、容姿100

イベントにもあるように、見ためとは裏腹に、意外にもスポーツ観戦に誘うと喜んでくれる。情報誌はマメにチェックするようにしよう。なお、彼女からのデートの誘いを断ってしまうと、ほかの子よりも傷心度の上がり具合いが大きいので注意しよう。



トランペットで大応援



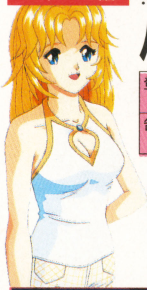
きらめき高校VS末賀高校

夏	コアラに大パニック 動物園(2年めのみ)		動物園に誘いにくいので見づらいイベント。見ると彼女の評価は下がってしまう。
特別1	意外なものに大喜び 1年め9月～2年め4月	—	ロック、ニューミュージック、スタジアムのどれかに初めて誘うと発生する。
特別2	トランペットで大応援 スタジアム(野球／2回め以降)	—	自前のトランペットで応援に加わる宗像さん。その実力に応援団もタジタジ。
特別3	合同交流演奏会 文化祭(吹奏楽部／2年め)	—	末賀高校との合同演奏会が開催される。宗像さんめあての観客も多いのだ。
特別4	遅刻寸前の正面衝突 ランダム(6～9月)		遅刻しそうになって走る宗像さんと主人公がぶつかるイベント。
特別5	伊集院がライバル!? 3年め6月～11月		「伊集院さんって素敵」という宗像さんのお言葉。主人公大ショック!?
特別6	きらめき高校VS末賀高校 3年め4月～12月		クラブで全国大会出場(野球部は8戦め、他の部は10戦め)すること。

春	お気に入りの自転車で公園へ きらめき中央公園(4月)		勉強や部活で活躍すると登場。この時点ではまだ彼女は転校してきていないぞ。
冬	クリスマスパーティで見かける クリスマスパーティ(1年め)	—	勉強や部活で活躍すると登場。この時点ではまだ彼女は転校してきていないぞ。
夏	夜店で遊びたおし 神社(2年め)	—	パトリシアは日本の縁日に興味津々。主人公はミニゲームをやらされるハメに。
冬	和服が似合う金髪娘 2年め元旦	—	誕生日プレゼントで振り袖をプレゼントした上で一緒に初詣に行くのが条件だ。
特別1	故郷の友人を思い出す 2年め10月～1月		放課後、故郷をなつかしんで泣いているパトリシアを主人公が見つける。
特別2	マクグラス家に招待その1 ランダム(2年め10月～3年め5月)		両親と兄に会える。体調、容姿、運動の状態で、家族のセリフが変化するぞ。
特別3	マクグラス家に招待その2 ランダム(2年め10月～3年め5月、3年め10月～2月)		その1が発生していることが条件。運動が下がっていると彼女の父親に怒られる。

スポーツ編 日本びいきの留学生

パトリシア・マクグラス



登場条件	1年めの3学期に必ず登場する
告白条件	文系140、雑学100、容姿110

1年めの3学期になると登場するが、2年生になるまではデートに誘える場所が限定されている、セリフ選択がない、などの制約があるぞ。告白には高い文系の数値を必要とするので、早めに条件を満たしておきたい。デートは遊園地がオススメだ。



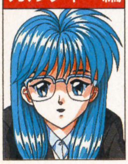
夜店で遊びたおし



マクグラス家に招待

スキー場に誘ってもOKしない女の子は、如月、紐緒、片桐、美樹原の4人。彼女たちはどんなに仲がよくなってもダメなのだ。根性でもどうにもならないことはあるってことで。 **ときめきの小ネタ**

カルチャー編



メガネの似合う文学少女

如月未緒

登場条件	文系が60(85)以上のとき、「文系」コマンドを実行
告白条件	文系120、容姿100

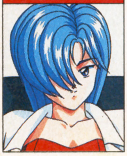
真面目な性格で、デートも図書館、クラシック、ラブロマンスなどを好む。少々病弱なためか、身体を動かす場所やうるさい場所は苦手のようだ。スキー場だけは誘っても絶対にOKしてくれない。プレゼントは文学関係のものを。



ビーチパラソルで休む如月さん

春	ビビールで気絶	遊園地(3年めのみ)	—	絶叫マシーン・ビビールにむりやり乗せるとこのイベントが。当然評価ダウン。
夏	ビーチパラソルで休む如月さん	海	—	最初に海に来たときに見られる。如月さんは海のデートをOKしにくいぞ。
秋	図書館で読書に夢中	図書館	—	読書に夢中で、声をかけても聞こえない。50%の確率で2回め以降も発生する。
冬	ラブロマンスに感動して涙	映画館(2年めのみ)	—	メガネを外して涙をふく如月さん。映画のあとのセリフ選択は、告白に影響する。
学校1	大変そうな本運び	ランダム(夏以外)		山積みの本を運んでいる如月さんを発見。主人公は代わりに運ぼうとする。
学校2	二人三脚のピンチヒッター	体育祭		如月さんと二人三脚。彼女は運動が苦手で、勝つのは大変だ。断ると評価ダウン。

カルチャー編



世界征服をめざす悪の天才少女

紐緒結奈

登場条件	理系が60(85)以上のとき、「理系」コマンドを実行
告白条件	理系120、容姿90

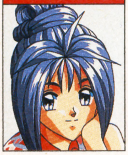
普通の女の子が好む、遊園地などは通用しない。ジャンク屋、動物園、水族館などに誘おう。クラシックも○。なお、右のイベント以外にヒーロー襲撃（ヒーローショーを見る）、激怒（強制的に入部した科学部を退部する）がある。



ジャンクパーツ買いあさり

春	コアラと対決!?	動物園(2年め以降)	—	突然現れたコアラに襲われる。「私に対する挑戦」と、紐野さんは妙に燃える。
夏	スコアマシンが故障	ボーリング	—	スコアではなぜかパーフェクト連発。主人公があやしむと機械から煙が……。
秋	改造でメダル大当たり	ゲーセン(メダルゲーム)	—	主人公がトイレから戻ってみると、紐緒さんは機械を使ってメダルが大当たり。
冬	ジャンクパーツ買いあさり	ショッピング街(ジャンク屋／12月)	—	ジャンク屋が年末特売なのを知り、夢中でパーツを買う。主人公も手伝わされる。
学校1	屋上でためいきをつく	ランダム(冬服)		悩んでいるようすの紐緒さんを見つける。しかしその悩みのタネとは……。
学校2	未知との遭遇?	修学旅行(北海道)	—	紐緒さんと自由行動をすると発生。宇宙人との戦いが始まる。

カルチャー編



英語混じりの会話がトレードマーク

片桐彩子

登場条件	芸術が50(65)以上のとき、「芸術」コマンドを実行
告白条件	芸術120、容姿100

大ざっぱな面があるせいなのか、セリフ選択やデートスポット選択で悩むことは少ない。ただし、静かなところは苦手で、クラシックや図書館は×だ。映画はコメディー、音楽はニューミュージックでいこう。スキー場は誘えない。



じつは水が大嫌い

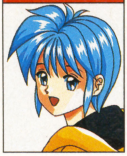
春	じつはカラオケが大好き	カラオケ	—	最初は歌うのを遠慮する片桐さんだが、いざ歌い出すとマイクを離さない。
夏	じつは水が大嫌い	海		海に入ろうと誘うといやがる。水恐怖症だとか。片桐さんの評価はダウン。
秋	ガーギーは大好きな画家	美術館(3年めのみ)	—	ほかの女の子はまずいやがるガーギー展だが、彼女だけは大好きなのだ。
冬	思わず寝言を……	プラネタリウム		前日徹夜のため、寝てしまう片桐さん。このあとの選択で展開が多少変化するぞ。
学校1	水泳の授業のさぼりを発見	ランダム(夏服)		嫌いな水泳をさぼるため、物陰に隠れている片桐さんを発見する主人公。
学校2	あやしい英会話	修学旅行(沖縄)	—	片桐さんと一緒に行動すること。文系値に応じて主人公のセリフが変化する。

ときめきの小ネタ　女の子の好きなデートスポットがわかったからといって、続けてそこに誘うのは厳禁。誘ってから3か月はたたないと、「この前もこの場所だった」といわれ、評価がダウンするからね。

スポーツ編

がんばる人が大好き!

虹野沙希



登場条件	根性が35(95)以上のとき、「クラブ」コマンド以外を実行
告白条件	運動120、根性120、容姿60

3人め以降の登場条件が急にキビしくなる。狙うなら真っ先に根性アップを。根性は下がりやすい数値なので、マメに運動、クラブなどで補強しよう。映画はアクション、音楽はロックが有効。デート場所は苦手が少なく苦労しない。



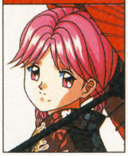
迷子のめんどうを見る

季節	イベント	場所		内容
春	手作り弁当を食べる	きらめき中央公園		彼女の手料理が食べられるイベント。イベント後は体調がちょっぴりアップ。
夏	おぼれた虹野さんを救助	プール(2回め以降)		おぼれた虹野さんを主人公が救助。人工呼吸をしようとするが……。
秋	応援に夢中になる	スタジアム(9、10月)	—	野球の応援に熱中してしまい、主人公は無視。気づいてくれたと思ったら……。
冬	迷子のめんどうを見る	ショッピング街(ファンシーショップ)	—	迷子になった子どもを見つける。虹野さんは困っている人を放っておけないのだ。
学校1	昼食は虹野さんの手作り弁当	ランダム(冬服)		低確率だが何度でも発生する。春イベント同様、体調もアップするおまけつき。
学校2	熱を出した虹野さんを看病	修学旅行		虹野さんと行動した上で、4日めに「虹野さんの部屋に行く」を選ぶと発生。

スポーツ編

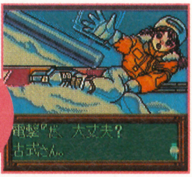
独特のテンポをもつお嬢様

古式ゆかり



登場条件	運動、容姿が80(83)以上のときに「運動」コマンドを実行
告白条件	運動120、容姿100

古式さんで注意したいのは、行動選択。意外な選択が効果的なケースがあるので、いろいろ試してみよう。場所的にはうるさいもの(ロック、ゲーセンなど)以外はほとんどOK。プレゼントは「ぼーっとながめていられるもの」で。



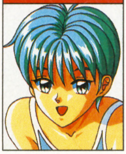
リフトに乗れず に転んでしまう

季節	イベント	場所		内容
春	食虫植物がかわいい?	植物園	—	ふつうの人と考え方がちょっとズレてる、古式さんらしいイベント。
夏	イルカショーでハプニング	水族館(2年め以降)	—	イルカがはねたときの水しぶきが古式さんにかかる。ほかの人は避けたのに…。
秋	編んでいるマフラーは誰の物?	きらめき中央公園		ベンチで編み物をする古式さん。このマフラーは50%の確率で1月にもらえる。
冬	リフトに乗れずに転んでしまう	スキー場	—	スキーが初めての古式さんは、リフトに乗るタイミングがつかめない。
学校1	ケガをして休んでいる古式さん	ランダム(夏服)		主人公が頭痛で保健室に行くと、そこには先客の古式さんが。
学校2	風呂上がり、浴衣姿	修学旅行		一緒に行動すると発生。話を聞くと、自分の家の風呂より小さいというが……。

スポーツ編

水泳の天才は花を愛する少女

清川望



登場条件	運動、根性が30(70)以上のとき、「運動」コマンドを実行
告白条件	運動120、根性70

男まさりといわれるのを気にしているので、セリフ選択は女らしさをほめてあげよう。当然、誕生日プレゼントも「かわいいもの」を。映画はラブロマンス、音楽はロックがいい。海に誘う場合、運動値が140以上ないと評価が下がる。



じつは 雷が苦手

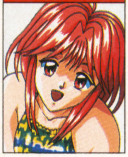
季節	イベント	場所		内容
春	彫刻を腕力で破壊!?	美術館(3年めのみ)	—	さわった彫像の手がポキッと折れる。主人公と一緒に逃げようとするが……。
夏	じつは雷が苦手	海		運動値が150以上必要。無人島まで泳ぐと、突然雲行きがあやしくなり……。
秋	じつは花にくわしい	植物園	—	清川さんの言葉づかいが変化しているかどうかで、イベントの内容が変わる。
冬	ボーリングの球が直撃	ボーリング	—	力まかせにボーリングする清川さん。ふいにボールが指から抜けて主人公に激突。
学校1	楽そうに本を運ぶ清川さん	ランダム(夏服)		如月さんと違い(?)、重そうな本もラクラク。でも主人公は代わりに運ぶのだ。
学校2	花壇の芽を大切に	体育祭		主人公が花の芽を踏もうとするのを注意する。心やさしい清川さんであった。

ときめきの小ネタ

下校時の登場は、女の子ごとに出やすいかどうかが決まっている。たとえば優美ちゃんは登場しやすく、鏡さん、紐緒さんは登場しにくいのだ。

カルチャー編

流行に敏感なミーハー娘
朝日奈夕子



登場条件	雑学が90以上のとき、「遊び」コマンドを実行
告白条件	雑学120、容姿100

廊下でぶつかるイベントが3回発生したあとで知り合える。イベントは週に1回なので、一気に雑学を上げても、知り合えるのは約1か月後だ。デートはにぎやかな場所が好きで、図書館やクラシックなどの静かなものはタブーだぞ。

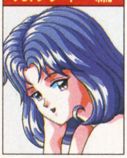


UFOキャッチャーの達人

春	UFOキャッチャーの達人	ゲーセン(ビデオゲーム)	—	主人公がぬいぐるみを取ってあげようとする前に、彼女がほとんど取ってしまう。
夏	ロマンチックナイトパレード	遊園地(8月)		朝日奈さんはナイトパレードがお気に入り。特に今日は主人公と一緒だから……。
秋	コンサートに大興奮	コンサート会場(3年めのみ)	—	お気に入りのブルブルズのコンサートに、朝日奈さんは我を忘れてシャウト！
冬	足をすべらせてしりもち	スケート場		溶けた氷に足をすべらせ、朝日奈さんはしりもち。転んだ拍子に……。
学校	遅刻常習犯	ランダム(冬服)		職員室に行くと朝日奈さんがしかられている。遅刻を注意されたのだが……。
特別	カンニングペーパー	ランダム(秋／テスト前)		主人公の学力が低いと、朝日奈さんは図書館へデートに誘いに来るぞ。

カルチャー編

アダルトな雰囲気のセクシー系
鏡魅羅



登場条件	容姿が100(125)以上のとき、「おしゃれ」コマンドを実行
告白条件	容姿140、雑学100、芸術90

登場条件に必要な数値が高いので、根気よく能力上げを。告白には芸術も必要なのを忘れずに。彼女の場合、特に有効なスポットが少ない(神社、海、スケートなど)ので、いろんな場所に誘いたい。美術館、クラシックは意外と○。

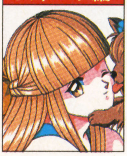


サンオイルをぬってくださる？

春	主人公の服を選ぶセンスは？	ショッピング街(ブティック)	—	鏡さんに服を選ばされる。選んだ服に応じて評価が変化。ちなみに赤い服が正解。
夏	サンオイルをぬってくださる？	海	—	海に行くと、必ずこのイベントになる。ナイスバディな鏡さんならでは。
秋	じつはオバケが大の苦手	遊園地(ゴーストハウス)		「怖いんでしょう」を選ぶと発生。ただし、鏡さんの評価は下がってしまう。
冬	ゲレンデでぶつかる	スキー場		スキー中に主人公と鏡さんが衝突。初めて出会ったときのことを思い出す。
学校	親衛隊にちやほやされる	ランダム(夏服)		親衛隊と一緒の鏡さん。カバンを持たせているのを見られると、彼女はいい訳を。
特別	ひとつのコートをふたりで	クリスマスパーティ		「送っていくよ」を選択。後日、貸したコートを返してくれるイベントも発生する。

スポーツ編

ちょっと内気な詩織の親友
美樹原愛



登場条件	活躍していると、クリスマスかバレンタインに登場する
告白条件	文系、理系、芸術各80、容姿100、雑学90

彼女の登場は特殊で、テストや練習試合でいい結果を出しているとイベントで登場する。早く知り合いたいなら、部活をするのがベスト。ただし、運動方面以外の能力が告白条件なので、部活しかやっていないと、最後に泣くハメに。

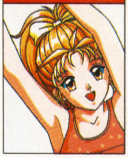


ムクを紹介される

春	戦闘員に拉致されそうになる	遊園地(ヒーローショー)	—	子どもっぽく見られたのか、戦闘員にさらわれそうになる。美樹原さんショック。
夏	ムクを紹介される	きらめき中央公園		美樹原さんが飼い犬のムクをつれてくる。主人公は頭をなでようとするが……。
秋	サルに夢中な美樹原さん	動物園	—	主人公が声をかけても反応しない美樹原さん。その目はサルにくぎづけ。
冬	よろけて抱きついた？	スケート場		運動80以上必要。うまく滑れない美樹原さんがよろけて主人公に抱きつくのだ。
学校	相合い傘美樹原愛編	ランダム(夏服)		相合い傘で下校するイベントだが、友好度が低いと傘を貸すだけで終わりになる。
特別	帰り道で捨て猫を拾う	クリスマスパーティ		帰る途中、捨てられた猫を発見。美樹原さんは捨て猫のめんどうを見ることに。

ときめきの小ネタ　女の子が傷つくのを「爆弾」というのはなぜか？　それは好雄に女の子がどう思っているかを聞けば一目瞭然。傷つきかけている女の子の評価が顔マークでなく、爆弾に変化しているからだ。

カルチャー編



元気で明るい親友の妹
早乙女優美

登場条件	2年めの始業式に必ず登場する
告白条件	運動90、容姿100、雑学80

告白条件をクリアするのは比較的やさしいはず。彼女の場合、傷心度が上がりやすいので、狙っていなくても最低半年に1度はデートし、傷心度を下げておこう。ゲーム、プロレス、アニメが好きなので、デートもそれに合わせよう。



プロレスでファイヤー

季節	イベント／場所		内容
春	転んで大泣き		はしゃぎすぎて転んだ優美ちゃんは、子どものように大泣きしておんぶをせがむ。
	遊園地	—	
夏	ボートでふたりっきり		ふたり乗りのボートで一緒に過ごす。そこで優美ちゃんはいろいろ質問してくる。
	きらめき中央公園		
秋	プロレスでファイヤー		プロレスファンの優美ちゃんは、白熱した試合にノンストップの大興奮。
	スタジアム(11月)	—	
冬	リフトが止まって大騒ぎ		リフトで昇る途中、止まってしまうアクシデント。優美ちゃん大パニック！
	スキー場		
学校	昼食に手作り弁当が……		手作り弁当をくれるが、味のほうは……。体調が下がり、根性がアップするぞ。
	ランダム(夏服)		
特別	一緒に雪合戦		雪が降った日に優美ちゃんが訪ねてきて、雪合戦をすることになる。
	冬休み中(休日以外)		

まだまだ知りたい、こんなことあんなこと

これまでに紹介した以外で、知っていると便利な情報をこっそり教えちゃうぞ。

出会いにはこんなパターンもあるぞ

女の子とは能力値しだいで会えるけど、それ以外にもこんな出会いがあるのだ。当然ながら、このうちクラブ、夏合宿で知り合うパターンは、クラブに所属しているコでないと発生しないぞ。



クラブ活動

⬆女の子と同じクラブに入ると部活中にその子と知り合う。

夏合宿

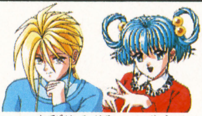
⬇部活中に出会わなかったら、夏合宿中に出会いがあるのだ。





クリスマスパーティ

⬆知り合った子がひとり以下で発生。誰が出るかはランダム。



あの2人にもビジュアルがあった!!

今回紹介した14人以外に、館林見晴、伊集院レイというキャラがいるのは知ってるよね。じつはこの2人にもいくつかイベントが用意されているのだ。そのうちのほんの一部を紹介するので、いろいろ試して見つけてみよう。



いったい誰と人違い!?

⬅デートにいくと、声をかけてくる女の子が。誰かと思ったら人違いだったらしい。

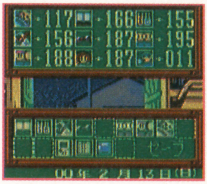


ドッキリ伊集院

➡なにやらおどろいている伊集院。いったい何にビックリしたんだ？

告白条件にはこんな要素もある!

女の子の評価や能力値を満たしても、3回以上デートしていないと、絶対に告白されないぞ。詩織の場合は、能力以外に体調50以上、ストレス50未満、傷心度が低い、デート回数5回以上という条件があるのだ。



⬆能力的には詩織の条件をクリア。あとはほかの条件だけ。

クラブで発生! 食中毒

女の子と同じクラブにいる場合、低確率だが食中毒になるイベントが発生する。イベントで女の子の傷心度がゼロになるが、体調は1/2になってしまう。

詩織との愛称が血液型で変化

詩織との最初の仲は、お互いの血液型で少しだけ変化するのだ。自分がBで詩織がAB、自分がOで詩織がAのときに最高になるぞ。

スキーやスケート、水泳で女の子に「どれぐらいできる？」と聞かれることがある。このときカッコよく「まかせろ」といっても、運動がある程度(だいたい120以上)ないとウソがバレてしまうぞ。 ときめきの小ネタ

ゲームボーイウォーズ2

シンプルで奥の深いSLG

SLGファンに根強い人気をもつ『ゲームボーイウォーズ』の第2弾。通信ケーブルでの対戦プレイに加え、自分でマップを作り、そのマップを交換できてしまうのだ。

●発売中●¥4,200●ハドソン●SLG●16M　B

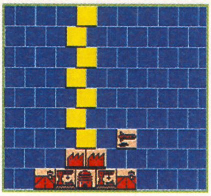
マンガ●いりえまさよ



GB攻略作戦発令 ゲームボーイカラー対応になったことで平地と砂浜などの区別がつきやすくなっているのは、やっぱりうれしいポイント。モノクロでも楽しいけど、カラーなら状況がよりわかりやすいのだ。

このゲームのココが楽しい！

全マップをクリアしたあとに現れるスペシャルマップ（P.99参照）や、レッドスター軍とホワイトムーン軍の立場を入れ替えて遊べるなど、コレ1本で長時間遊ぶことができる。全マップクリアしても、オリジナルマップをエディットして交換するなどの楽しみかたもできる。また、N64版『64ウォーズ』とのソンクも予定されているなど、一生モノのソフトになりそう！



⬅マップエディットを使えば、普段は使えないスーパーミサイルも使える！



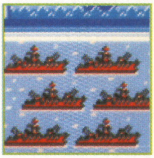
『ゲームボーイウォーズ2』では、プレイ中のデータが毎ターンの最初に自動的にセーブされる。突然電池切れになっても安心の親切設計。いちいちセーブしなくてもいいのだ。

基本戦術

『ゲームボーイウォーズ2』をプレイするときに覚えておきたい7つの基本戦術を紹介！　どんなに難しいマップも、この基本戦術を頭に入れてプレイすれば勝利は間違いない！

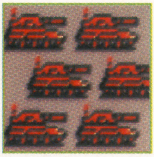
戦術・1 部隊どうしの相性をうまく利用しよう

各部隊には、どうしても苦手な相手というものが存在する。この部隊間の相性を利用することで、効率よく敵部隊を撃破することが可能だ。ここでは、部隊の種類ごとにそれぞれどの部隊で攻撃するのがベストなのかを紹介しよう。



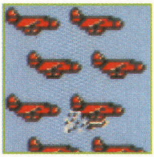
艦船部隊

爆撃機や同じ海上部隊の戦艦や潜水艦による攻撃が有効。数隻の戦艦を1か所に集め、進撃してくるところを迎え撃とう。



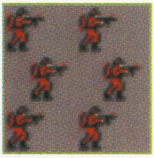
陸上部隊

自走砲、砲台、戦艦などの間接攻撃兵器で倒すのがベスト。対空戦車以外の部隊ならば、爆撃機で攻撃するのも効果的。



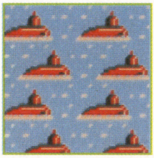
航空部隊

対空ミサイルや対空戦車、戦艦、空母などが有効。戦闘機の攻撃も有効だが、相手が同じ戦闘機の場合、こちらも相当の被害を受ける。



兵士部隊

装甲車、ロケットランチャー、輸送ヘリ、戦闘ヘリなどの攻撃が有効。特にロケットランチャーは反撃を受けずにすむので有利だ。

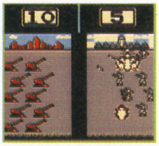


潜水艦

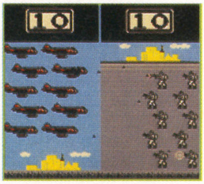
戦艦の対艦ミサイル、または潜水艦の魚雷以外では攻撃することができない。これも進撃ルートで待ちぶせて倒す戦術が有効だ。

戦術・2 防御効果を利用

山や川、森といった地形は、部隊の移動力に影響を与える以外に、戦闘の結果にも影響を与える。森や山など防御効果の高い地形にいれば、敵の攻撃を受けても通常より被害を小さくすることができるのだ。特に敵との戦闘が多い最前線付近では、できるだけこういった場所に部隊をおくようにしよう。



⬅首都がいちばん防御効果が高い。



⬆航空部隊は防御効果なし。

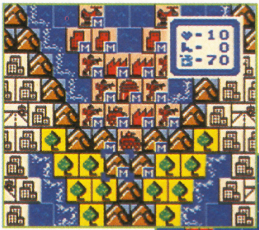
防御効果一覧

首都	50%	都市	15%	山	40%
工場	20%	道路	0％	川	10%
空港	15%	平地	5％	橋	0％
港	15%	森	20%	海	0％
				砂浜	0％

戦術・3 移動できない地形に注意

山には歩兵（戦闘工兵含む）、装甲車、航空部隊が進入可能。川には山に進入可能な部隊に戦車Aを加えた限定された部隊のみが進むことができる。それ以外の陸上部隊では、これらの地形を越えることができないので注意する必要があるぞ。このことを頭に入れておかないと思わぬ遠回りをすることになってしまう。

首都を山に囲まれたコウモリハントウなどのマップでは、航空部隊をうまく使って戦おう。



⬆装甲車は、山や川への進入に全移動力を消費することになる。



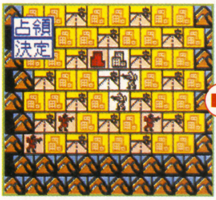
➡首都が山でさえぎられている。こんなマップでは、航空部隊だけが頼み。

©1998 HUDSON SOFT　CGマップ／北山貴代

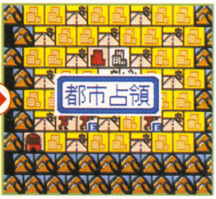
GB攻略作戦発令 移動についての補足。ほとんどの部隊が移動に2の移動力を消費する森だけど、歩兵だけは平地などと同じ1の移動力で移動できる。森が多いマップでは歩兵部隊をうまく使おう。

戦術・4 効率のいい占領

都市や港などを占領するとき、ひとつの部隊をその都市や港上においたまま占領し続けるのではなく、前のターンで占領を行った部隊は前進させて、後続の部隊を使うと効率よく占領を完了できる。



⬆先に占領した部隊は、さらに先の拠点をめざして移動。



⬆後続の部隊で占領を完了させれば、移動のムダがなくなる。

戦術・5 歩兵で敵を足止め

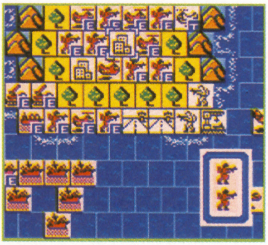
序盤の戦いでは、歩兵を使って拠点を占領していくことになる。それと同時に重要なのが、敵にできるだけ拠点を占領させないようにすること。そこで歩兵部隊のカベを作り、敵がそれ以上進軍できないようにしよう。当然、全滅する歩兵部隊は多くなるので、次々に歩兵を生産して、最前線に送りこむように。



➡生産コストの低い歩兵を量産して、敵の進軍を止めるカベとして使う。

戦術・6 戦力をためてイッキに攻撃

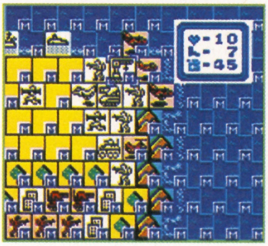
敵の首都付近では、防衛用に砲台がおかれている場合が多いためになかなか攻めこみにくい。こんな場合は、少し離れた（砲台の攻撃などが当たらない場所）に前線を作り、そこに戦力を集めてからイッキに攻めこむといい。敵の攻撃はあるけれど、生き残った部隊でジャマな砲台などを撃破できるぞ。



➡敵の攻撃を受けても全滅しないだけの戦力を整えてから攻めこむこと。

戦術・7 敵の都市、工場を押さえる

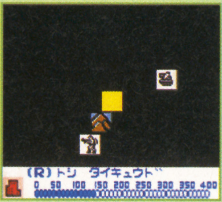
敵首都付近に攻めこんだら、都市や工場上にいる部隊を優先して撃破していき、そこへ自軍の部隊を移動させるようにしよう。こうすることで、その都市や工場で敵が部隊を生産するのを防ぐことができる。こういう状態まで持ちこむことができれば、そのマップでの勝利はほぼ確定したといえるだろう。



➡敵部隊が増えるのは防げるし、防御効果も高いのでいいことずくめ。

テキサクONでのプレイにも挑戦

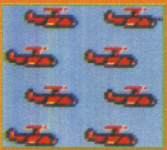
開戦時の設定画面で〝テキサク〟をONにしておくと、自軍部隊のまわりしかマップが見えなくなる。このモードで遊ぶと、思わぬところから敵が攻めてくるスリルある戦いを楽しむことができる。



⬅敵がどこから攻めてくるのかわからないのだ。

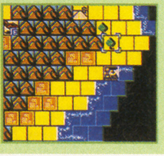
〝テキサク〟ON時にはレーダー輸送機が使える

レーダー輸送機は、歩兵だけでなく、戦車や自走砲なども運べる便利な航空部隊だ。



Point1 偵察は足の速いユニットで

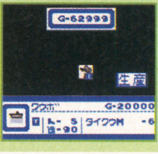
〝テキサク〟モードでは、自軍部隊の移動範囲内のマップだけが見える。足の速い航空部隊などを使って偵察しよう。



⬅偵察には戦闘機Aが最適だぞ。

Point2 敵の行動をチェック

敵ターン時には、行動中の部隊の種類だけがわかる。敵がどんな部隊を持っているかチェックしてから作戦を練ろう。



⬅敵が生産した部隊も一瞬見える。

難関マップをピックアップ攻略

全25マップのなかから、特に難しい７マップをピックアップして攻略！　この戦いに勝利できるか？

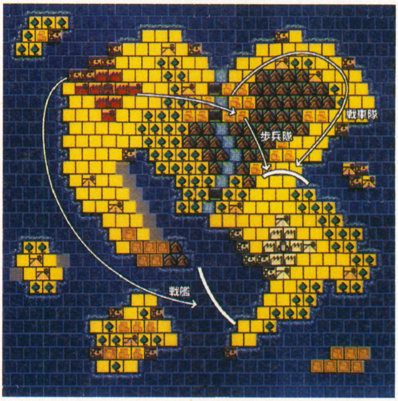
データの見かた

各マップのデータは、それぞれのマップ開始時のもの。Rはレッドスター軍、Wはホワイトムーン軍、都・空・港はそれぞれ都市と空港、港の数のことを意味しています。

MAP NO. 6 エフテオタイリク

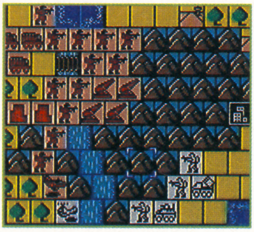
	都	空	港	収入	軍事費
R	0	3	5	26,000	90,000
W	0	3	5	26,000	90,000
中立	36	13	13	——	——

マップ中央上部の都市群を早めに占領するのはもちろん、左下の島と半島の都市群も落としたい。豊富な軍事費を生かして最初のターンから戦艦を作り、半島先端付近の制海権を奪おう。右と右下の島は無視してＯＫ。



Part・1 中央上部の都市群に砲台を

中央上部の都市群を占領したら、砲台を生産してここに設置する。こうすると、山を越えたところにある都市群の占領や防衛がラクになる。完全にこの地域を制圧したら首都を攻撃。

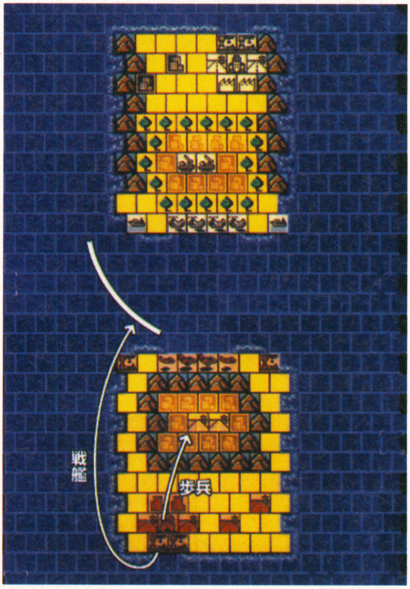


⬅ここに砲台を設置すれば、山地周辺をフォローできる。

MAP NO. 10 ポケットキストウ

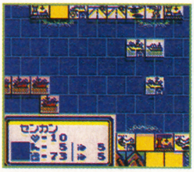
	都	空	港	収入	軍事費
R	2	8	4	30,000	0
W	2	6	4	28,000	0
中立	22	2	0	——	——

マップ開始時に戦闘機ＡとＢが２機ずつ配備されているけど、うかつに攻めこむのは危険。対空ミサイルにやられてしまう。まずは自軍首都のある島の占領に専念しつつ、戦艦を進めて敵を迎撃。５部隊以上の戦艦ができたら、少しずつ前進し、敵の島の南にある港と空港を占領しよう。



Part・1 艦隊戦に勝利をおさめろ

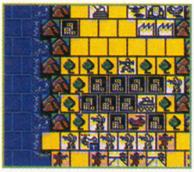
このマップでは、早い時期からマップ中央の海上での艦隊戦になる。戦艦は攻撃範囲内に敵がいないと前進してくる。この性質を利用して待ち伏せ攻撃をかけるといい。



⬅戦艦が出てきたところに一斉攻撃をかけよう。

Part・2 砲台の射程に注意

輸送ヘリで敵の島に歩兵を送りこむころになると、敵は首都の近くに砲台を設置する。占領を行うときは、射程範囲に注意。首都付近の砲台を攻撃するには戦艦を使おう。



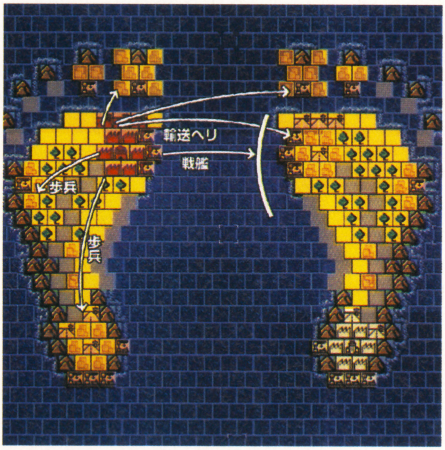
⬅砲台の射程に入らないように占領を進める。

GB攻略作戦発令 ここでの攻略は、レッドスター軍を選択してプレイを進めたときのもの。ホワイトムーン軍を選択するとひと味違うプレイが楽しめる。ちなみに25マップめは軍によってマップが違うぞ。

MAP NO.14 ビッグフットウ

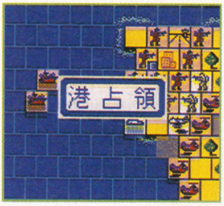
	都	空	港	収入	軍事費
R	0	3	3	22,000	0
W	0	2	4	22,000	0
中立	38	7	13	——	——

2つの大きな足形の島を舞台にしたマップ。常識的に考えると、まず自軍の島から占領していくことを考えがちだけど、敵の島の北にある都市群は敵の首都よりも自軍の首都に近い場所にある。輸送ヘリを飛ばして早めに占領しよう。



Part・1 戦艦で上陸部隊を援護

敵の島の北部にある都市群では、港を最優先して占領していこう。ここに戦艦を入港させることで、北上してくる敵部隊を迎撃しやすくなる。このとき、歩兵を載せていた輸送ヘリは、自軍の島に戻すのではなく、敵の歩兵の牽制に使おう。



⬆早ければ、7ターンめに港を占領することができる。

Part・2 海上部隊の援護で首都攻略

敵の首都付近はマップが狭くなっている。そのために、陸上部隊だけだとどうしても攻略しにくい。そこで海岸線沿いに戦艦を南下させる必要がある。敵首都を防衛する砲台も、戦艦の砲撃を使って撃破するといいだろう。

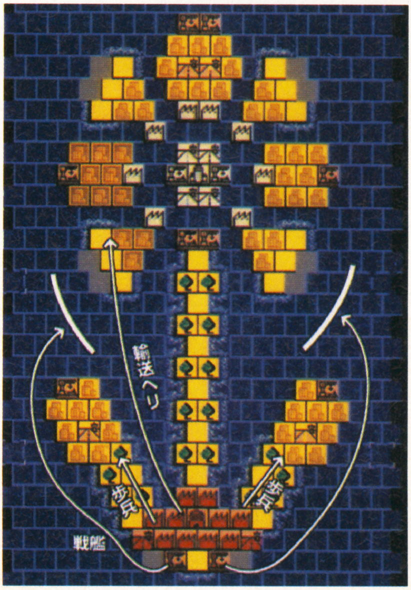


⬆この首都を攻めるのは、陸上部隊だけだと難しい。

MAP NO.16 フラワートウ

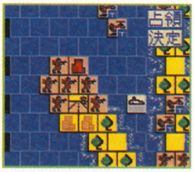
	都	空	港	収入	軍事費
R	0	2	2	22,000	0
W	0	4	2	24,000	40,000
中立	52	4	8	——	——

全25マップ中、一、二を争う難易度の高いマップ。都市群のある島にはすべて敵の工場があるため、ここを占領するのは至難のワザだ。戦艦隊で島の敵戦力を撃破し、歩兵を載せた輸送ヘリで占領していこう。このとき、敵の戦艦の攻撃を受けるので次々に増援を送ること。



Part・1 葉っぱの部分から占領

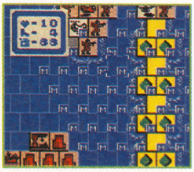
首都から地続きで行ける葉っぱの部分にある都市群には、歩兵を6部隊ずつぐらい送って早めに占領。ここの港や空港が、敵首都攻略のための足がかりになる。



⬅ここの占領には、歩兵が6部隊ずつで十分。

Part・2 敵の爆撃機に注意

戦艦で前線を作っているときに注意したいのが、敵の爆撃機。戦艦の攻撃が届かない場所からイッキに攻めこんでくる。移動範囲をチェックして前線を下げよう。

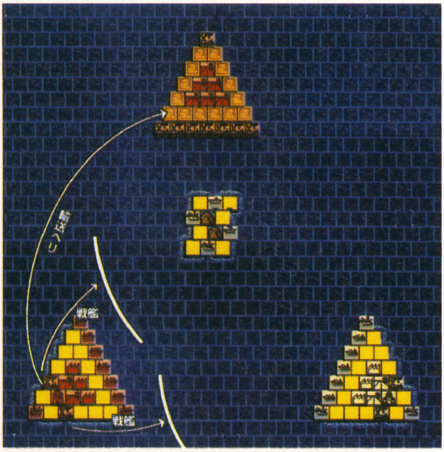


⬅爆撃機は戦艦の天敵。注意しよう。

MAP NO.22 サンカクショトウ

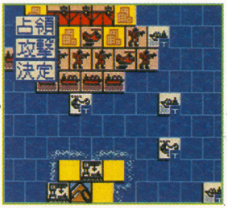
	都	空	港	収入	軍事費
R	0	8	5	33,000	30,000
W	0	2	9	29,000	30,000
中立	14	0	8	——	——

中央の島に配置された敵の戦艦と空母がクセモノ。1ターンめからこちらに攻めこんでくるので、まずはこの4部隊の迎撃を最優先。それと同時に輸送ヘリを北の大きな島に飛ばして占領を開始する。このとき戦艦および空母の射程に入らないように！



Part・1 北の島の港を開けるな

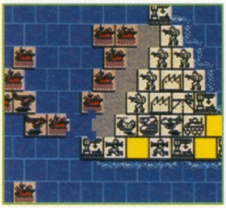
北の島を占領するときは港を最優先。港に部隊がいれば、敵輸送船は歩兵を上陸させることができない。港を占領し終わったら、歩兵のかわりに輸送ヘリや輸送船を港において、歩兵部隊は都市の占領に移るといいだろう。



⬆占領すると同時に、敵の上陸を阻止することができる。

Part・2 中央の島を拠点に首都攻略

このマップでは、敵本島の拠点を歩兵で占領するのはほとんど不可能。戦艦で包囲し、敵の全滅をめざして戦うことになる。このとき、中央の島の港が戦艦隊の拠点となるので、最初に配置されている戦艦と空母を撃破したら占領に向かえ。

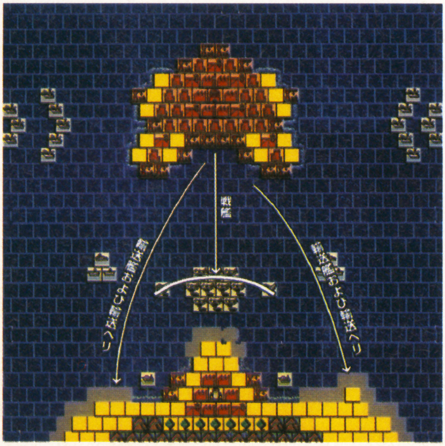


⬆最終的には、こんな感じで敵の本島を攻撃することになる。

MAP NO.24 ロウジョウトウ

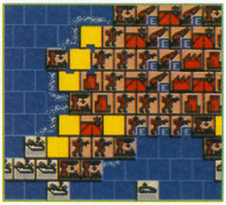
	都	空	港	収入	軍事費
R	21	9	22	99,000	0
W	0	0	0	4,000	90,000
中立	0	0	0	——	——

航空部隊と艦船部隊に包囲された状態から始まるマップ。最初の10ターンぐらいはこの状態から抜け出すための戦いになる。航空部隊には対空戦車、海上部隊には自走砲や砲台を作って対抗。弾切れになると撤退するので、そのスキを狙って反撃に出る。



Part・1 オトリ部隊で戦艦を誘導

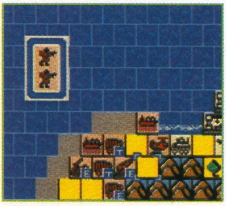
戦艦は攻撃目標があると移動しないという性質は、ここでも利用できる。まずオトリ用に歩兵を生産。戦艦にはこれを攻撃させて、射程外に砲台を作る。あとは戦艦を1部隊ずつ射程内に攻撃目標がいないようにして、誘い出せばいい。



⬆こうしておけば、戦艦は歩兵を攻撃する。

Part・2 上陸には左右の砂浜を使う

マップ中央の砂浜が移動距離的には短くてすむが、あまりに敵の首都に近すぎて上陸するスキがない。そこで上陸には左右の砂浜を使うことになる。戦車と砲台を載せた補給輸送車をまず上陸させると、そのあとの占領がラクに行える。



⬆左右の浜からはさみ撃ちをかけるような形で首都に攻めこむ。

GB攻略作戦発令 最大部隊数の40を超えているとき、どうしても必要な部隊があるときは処分や合流で部隊数を減らす必要がある。ちなみに処分は全滅扱いになるので成績にこだわる人は注意！

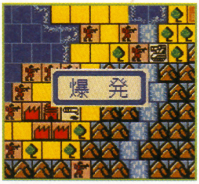
MAP NO.25 カイセンハントウ

	都	空	港	収入	軍事費
R	0	0	0	8,000	0
W	31	0	11	63,000	0
中立	6	0	6	――	――

自軍は首都と工場以外に拠点がなく、敵は都市と港をあわせて42もの拠点を持つというツライ状況からスタート。歩兵で敵の足止めをしながら戦力をたくわえ、じっくり時間をかけて攻略することが求められる。

Part・1 5ターンめまでは資金を温存

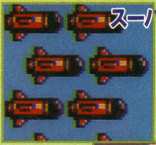
マップ右上のスーパーミサイルは、5ターンで自軍首都付近で爆発。それまでは、高価な部隊は生産せずに、歩兵で敵を足止めするだけに。



⬅できるだけ部隊を散開させよう。

最終マップだけの特殊部隊

最終マップには、スーパーミサイルと戦車Zという特殊な部隊が登場。どちらも強力な兵器だけに要注意の相手だ。戦車Zは自軍でも生産可能。歩兵にも戦車にも強いので、早めに生産したい。



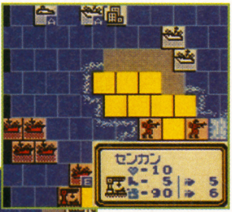
スーパーミサイル
⬅爆発して3マス以内の部隊を全滅させてしまう。



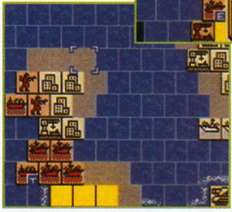
戦車Z
➡射程1〜3。直接攻撃もできる万能戦車なのだ。

Part・2 戦艦が5部隊以上になったら進軍開始！

このマップでは、大陸の都市よりも島にある都市群の占領を優先。戦艦が5部隊ぐらいできたら進軍を開始して、敵の戦艦を撃破。前線が広がったら輸送船で歩兵を島に送りこんで、都市を占領しよう。



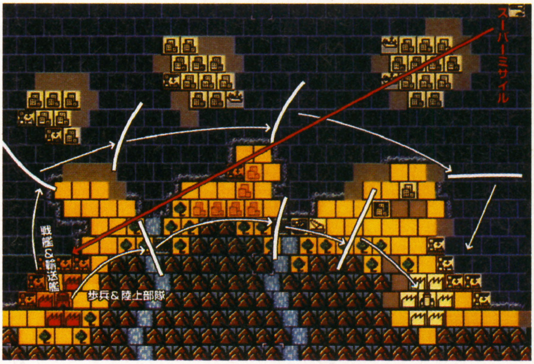
⬆1部隊の戦艦を撃破するには、2部隊の戦艦が必要になってくる。



⬅安全が確保できたところで輸送船を進軍させる。

Part・3 地上戦では戦車Zが活躍

敵の戦艦をかたづけたら、次は地上部隊の出番。戦車Zと戦艦の連携で敵部隊を撃破。そのまま2つめの橋付近まで前線を広げよう。あとはそのまま橋付近で都市群を防衛。戦艦で敵砲台を撃破したらイッキに攻めこめ！



25マップクリア後も戦いは続く

全マップをクリアすると、スペシャルマップをプレイすることが可能になる。しかも、このスペシャルマップは25面も用意されていて、最終マップはほかの24面をクリアしないとチャレンジできない。裏『ゲームボーイウォーズ2』ともいえる内容だ。難易度も高くなっているぞ。



⬆裏25マップをクリアするまで戦いは終わらない！

●スペシャルマップ

マップ1：ロッカクジマ	マップ14：ラピュータ
マップ2：ボンバートウ	マップ15：ウズマキジマ
マップ3：ダイミツリン	マップ16：シーブリッジ
マップ4：マウストウ	マップ17：ラビリンストウ
マップ5：ヘクショトウ	マップ18：トリアデストウ
マップ6：サンボンバシ	マップ19：ユーホートウ
マップ7：クモノス	マップ20：ロードサンミャク
マップ8：デスマウンテン	マップ21：ハチノスカンショウ
マップ9：ナインランド	マップ22：サンゴショトウ
マップ10：ブーツトウ	マップ23：オクトパストウ
マップ11：セイウントウ	マップ24：スロートウン
マップ12：リボンジマ	マップ25：アーマーレイク
マップ13：フォレストリバー	

全25マップクリア時には、それまでの戦いを総合して元帥や中尉などの称号が与えられる。このとき評価の基準になるのが全クリア日数と部隊の生存率。全滅を極力さけてプレイしよう。



‐盗まれた財宝‐ WARIOLAND 2 ワリオランド

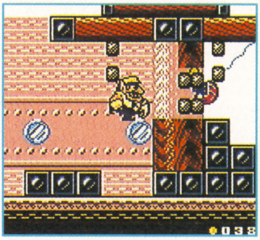
ボス攻略、隠しステージ大公開！

ワリオのアクションや対ボス戦のほか、隠しステージへ行くための条件も一挙に大公開するぞ！　これさえ読めば、全ルート制覇も楽勝だね!!

●発売中●¥3,500●任天堂●ACT●16M　B

さまざまなアクションを駆使して全ルート制覇をめざせ!

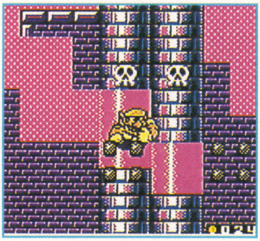
このゲームでは、ワリオのいろんなアクションを駆使しないと先に進むことができない。特に、隠しステージに進むためには、アクションを使ってステージ内に隠されたポイントを見つけなければならないぞ。また、敵の攻撃を受けると、さまざまなリアクションを起こすが、このリアクションを利用しないと先に進めないところもあるので、敵を選んでわざとその攻撃をくらうことも重要なのだ。さらに、各章の最後に待ち受けているボスは、攻撃パターンを頭に入れて戦う必要もあるぞ。全ルートの完全制覇をめざそう。



←後半では、組み合わせないと進めない場所も。

ジャマものどもをけちらせ Attack

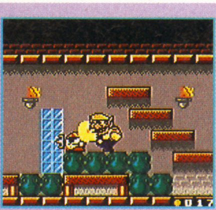
行く手をはばむ敵や、ブロックなどの障害物。これらをけちらすためのさまざまなアクションの使い方を紹介するぞ。敵によって、有効な攻撃方法は違ってくるので、ある攻撃でダメージを与えられなかった場合は、そのほかの攻撃方法をいろいろ試してみよう。また、壊せるブロックがところどころにあるので、アヤしげな場所は、とりあえずアタックや踏みつぶしを使って調べてみよう。



←とにかく壊しまくれ！　そうすれば道は開けるぞ。

アタック

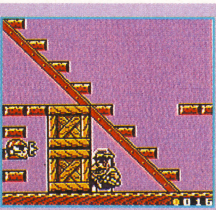
B＋左・右で出せる。これが基本となる技だ。ジャンプと組み合わせれば高いところにあるブロックも壊せる。ただ敵を攻撃するだけの技ではないのだ。



↑基本はアタック。いちばん使用する回数が多い技だ。敵やブロックにはまずこれを試そう。

踏みつぶし

ジャンプ中に下を押すと出せる。たいていのザコ敵は、この技で倒せるぞ。また、真下のブロックを壊すことができるのはこの技だけだ。着地時には地震発生。



↑踏みつぶしで地震を起こして、敵キャラを上の段に押し上げることもできるぞ。

投げ

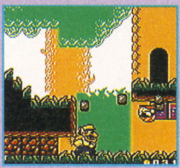
踏みつけられた状態の敵に触れると、その敵を持ち上げる。ここでBを押せば、持ち上げた敵を投げられるぞ。敵に向けて投げれば、まとめて倒すことができる。ボタンや方向キーの組み合わせにより、遠くに投げたり、上に投げたりできるぞ。

CHECK

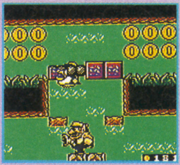
とにかくぶつけるべし

一見ふつうのカベなのに、敵をぶつけると壊せるところもある。アヤしいと思う場所は、敵を投げつけてみよう。

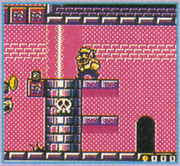
投げ応用3パターン



①遠くに投げる
←しばらくBを押してから離すと遠くに。



②上に投げる
←上＋Bで上に投げることができるぞ。



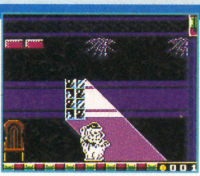
③下を壊す
←バウンド前に直接床に当てると壊せる。

Ⓒ1998 Nintendo

トレジャーゲットだ! トレジャーをゲットするためにプレイする「絵あわせゲーム」。コインを何枚使うか悩むところだけど、できれば50枚に抑えたい。なれてくればあの速さでも見えてくるようになるからね。

このゲームのココが楽しい！

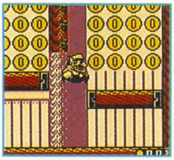
やっぱりワリオのリアクション、これにつきるぞ。不死身のワリオといえども、さすがになすすべなしの状態かと思いきや、それすら利用してしまう、転んでもタダでは起きない、まさに史上最強の主人公といえるかも。ゲームオーバーはないので、ACTが苦手な人でもじっくり楽しめるはずだ。



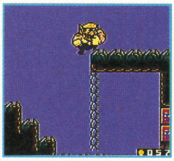
⬅ゾンビになっても、光を浴びればすぐ復活。スゴイぞワリオ。

一見行けないような場所も

ジャンプの方法はいくつかあり、一見すると行けそうにもない場所にも、特殊なジャンプを使えば行くことができるところがある。アタックしながらのジャンプや、しゃがみながらのジャンプ、敵を踏みつけてのジャンプなどいろいろあるので、状況に応じて使い分けていこう。



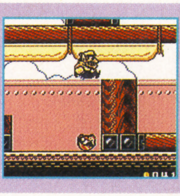
⬅上＋Aで通常より高く跳べる。



➡B＋Aで通常より遠くへ跳べる。

踏みジャンプ

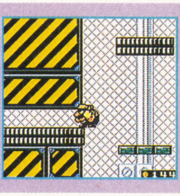
敵の上に乗ってAを押しっぱなしにしていると、敵を踏み台にしてさらに高く跳べるぞ。



⬅こんな高い場所にも行けるのだ。

しゃがみジャンプ

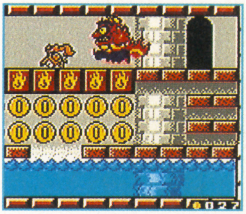
下＋Aでしゃがみながらジャンプできる。せまい場所にも入りこめるぞ。



⬅こんな場所にも入ることができるぞ。

重要なリアクションを紹介するぞ

敵の攻撃を受けたときに起こすリアクションは、基本的にはワリオの行動が制限されるものだ。とはいっても、場所によってはわざと敵の攻撃をくらい、特定のリアクションを起こさないと、先に進むことができないところもあるぞ。ということで、先に進むために、欠かすことのできない重要なリアクションを6つ紹介しよう。



⬅この状態ならブロックも壊すことができるのだ。

つぶれる



ヒラヒラと舞うことで、空中のコインをたくさん取ったり、ふつうでは行けない場所にも行けるぞ。

コイツに注意



Dバットなど

太る



太ると動きが鈍くなってしまうが、固い床を壊したり、体当たりで敵を倒せるようになるぞ。

コイツに注意



コック

燃える



おしりに火がつき、火だるまになってしまう。火だるまの状態でしか壊せないブロックがあるぞ。

コイツに注意



ヒキツネ

ゾンビ



動きが鈍くなりジャンプもできなくなるが、この状態になるとすりぬけられる床があるぞ。

コイツに注意



ユーレイなど

顔が



顔がふくらみ、ひたすら上へと飛んでいく。ジャンプでは行けない場所にも行けるが下に戻れない。

コイツに注意



プクバチなど

チビワリオ



小さくなってしまい、アタックや踏みつけなどができなくなる。ジャンプ力はアップするぞ。

コイツに注意



マジシャン

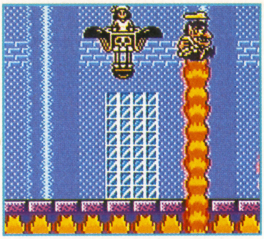




てごわいボスたちを倒すために

Boss

ボスには、それぞれに有効な攻撃方法がある。はじめのほうのボスは簡単だけど、後半のステージに進むにつれ、ボスの難易度もアップしてくる。そんなてごわいボスたちを倒すための攻略法を紹介しよう。これを読めば、ボス戦で苦労することはなくなるはずだぞ。



➡なるべく早くボスの特徴をつかんで、何度もやり直しなんてことのないようにしよう。

ダイジャー　第1章 第5話

第1章のボスということで、それほど強くはない。頭を4回踏みつければ倒せる。苦戦することはないだろう。

●踏みつけ4回



⬆頭が止まった瞬間にジャンプして踏もう。

ボーボー　第2章 第5話

頭を5回踏みつければ倒せる。踏みつけ後に上に吹き飛ばされそうになるが、すぐにしゃがめばOKだ。

●踏みつけ5回



⬆体当たりを受けてもやり直しにならないぞ。

デューク　第3章 第5話

頭を4回踏みつければ倒せる。ボス自体より、踏みつけ後に出てくる小さなハチのほうがてごわいので、注意。

●踏みつけ4回



⬆地面に降りてきたところを踏みつけよう。

ダンク　第4章 第5話

頭を踏みつけるとボールになるので、このボールをシュート（投げ）。これを3回くり返せば倒せるぞ。

●踏みつけ→投げ3回ずつ

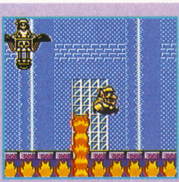


⬆投げるときはこの位置から強く投げよう。

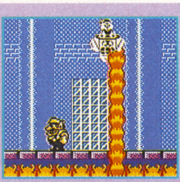
シロップ　最終章 最終話

まずヤリクリを落としてくるので、それを拾ってシロップに投げつける。2回当てると、次は爆弾を落としてくるので、キャッチ。それを火柱に当てると上まで吹き上がるので、2回シロップに当てよう。たえず吹き上がる火柱がジャマだけど、常に火柱の移動方向の反対側にいれば大丈夫だ。

●投げ2回→火柱当て2回



⬆火柱が左に動いているので、右へ移動する。

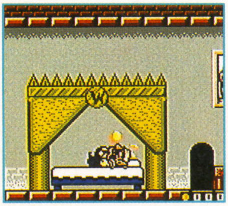


⬆火柱をうまくシロップに当てよう。

隠しステージへ行くための条件を

第1章 第1話

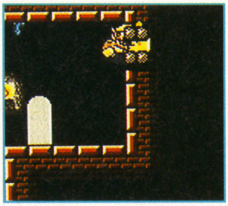
はじめにワリオが寝ているが、ここで起こさずに放っておこう。すると別ルートへ進めるのだ。



⬆これはちょっと見つけづらい、意外な分岐だ。

第1章 第5話

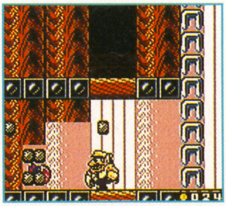
ボスの攻撃をわざとくらい、扉から出よう。そのすぐ右側のカベを壊すことができるぞ。



⬆ここから先に進めば、新たなルートへ進めるのだ。

第2章 第4話

スタート地点から右へ進んだところにある扉に入り、すぐ右にある床を壊して下へ。



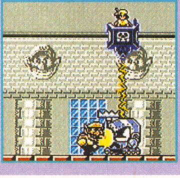
⬆敵をぶつければこの柱を壊すことができるぞ。

クリア後には… トレジャー、ピクチャーパネルをすべて集めると、①すぐにボスキャラと戦える、②新しくミニゲームが追加される、③「ほんとの最終話」が出現する、といったオマケを楽しむことができる。

メカクリ　第2章 最終話

メカクリのエネルギー補給中にアタック。3回めのアタックでひっくり返るので、シロップに投げつけよう。

●アタック3回→メカクリ投げ

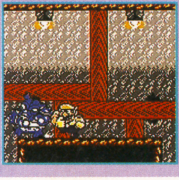


⬆この状態のときにアタックだ。

イノッチ　第2章 第5話

ガケから3回突き落とせば倒せる。タックルをかわして後ろにまわりこみ、一瞬のスキをついてアタックだ。

●アタック3回



⬆突き落とせるのはこの一瞬だけなのだ。

ビッグカムカム　第3章 第4話

弱点の腹を下から4回攻撃すれば倒せる。ボスが横移動中にすばやく下へ潜り、すぐ腹に攻撃しよう。

●アタック4回

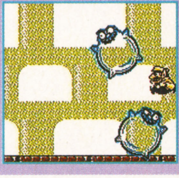


⬆すばやく下へ潜り、ボスが近づいたら攻撃。

アワボウボウ　第3章 最終話

頭を3回踏みつければ倒せる。1回踏むごとに分身が1体出現する。分身には当たらないので、無視しよう。

●踏みつけ3回



⬆なるべく早めに決着をつけてしまおう。

シロップ　最終章 最終話

まずはアタックを3回。そのあと爆弾を落としてくるので、踏んでから拾い、シロップに3回ぶつけよう。

●アタック3回→爆弾投げ3回

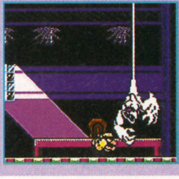


⬆爆弾の動きを見切ってうまく踏みつけよう。

シロマジン　最終章 最終話

4回アタックすれば倒せる。しゃがみながら左から右へ移動すれば、簡単にボスにアタックできるぞ。

●アタック4回



⬆ボスも同じように左から右へ移動するのだ。

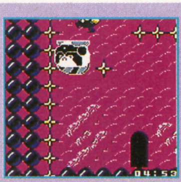
デカヤリクリ　ほんとの最終話

10回踏みつぶせば倒せる。一見とんでもなく難しくみえるが、じつは簡単に倒せるぞ。まずボスの部屋に入ってすぐに2回踏みつけると、ボスは左側へ落ちていくので追いかけよう。するとトゲトゲの間にはまっているので、あとはA＋下を押し続ければOK。なんの苦労もなく倒せるのだ。

●踏みつぶし10回



⬆部屋に入ってすぐというのがポイント。



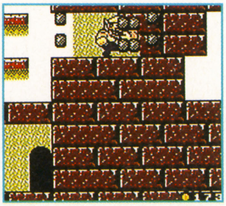
⬆あとは踏みつぶし続ける。じつにあっけない。

一挙大公開

隠しステージへの行き方がわからない！　という人のために、分岐ポイントをまとめてみたぞ。

第3章 第4話

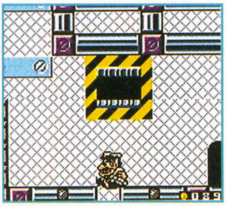
3つめのスイッチを押した先にある扉に入り、下の場所のスイッチを押して扉に戻ろう。



⬆スイッチを押したあと左下に見える扉に戻る。

第4章 第4話

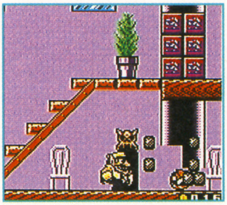
ブロックに隠されている扉のすぐ近くにある床を、踏みつぶしで壊すことができるのだ。



⬆この先にももう1か所、床を壊して進む場所があるぞ。

第4章 第5話

ボスの扉のすぐ右側にあるカベに敵をぶつければ壊すことができるぞ。



⬆敵を捕まえるには、踏みつぶしで地震を起こせばいい。

クリア後には…

「ほんとの最終話」の難しさはそれまでのステージとは比べものにならないほど。しかもタイムアタックになっているので、さらに熱い。なかなかいいタイムを出すのは難しいぞ。

ロボットポンコッツ
サンバージョン
スターバージョン

これでキミも最強のロボポン使いだ！

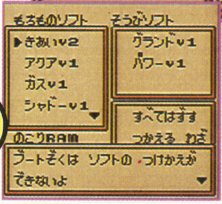
手に入れたロボポンをバトルで育てながら、最強のロボポン使いをめざすRPG。この攻略法を見れば、強敵とのバトルも全ロボポン集めもラックラクなのだ！

●発売中●¥3,980●ハドソン●RPG●8M　B

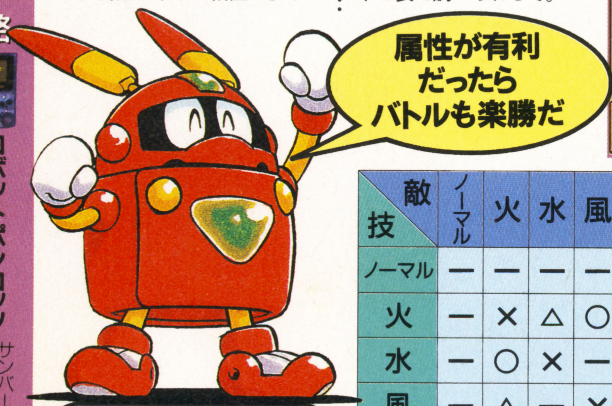
バトルに勝つカギは属性にあり!!

ゲームの最終目的であるグレイテスト1になるためには、強敵たちとのバトルに勝たなければならない。バトルで有利に戦うポイントはズバリ、属性にあるのだ！　ロボポンはそれぞれ属性を持っている。また、ソフトを組み合わせることによって使える技も、それぞれ属性が違うのだ。攻撃時のダメージの量は、属性どうしの相性によって大きく変化する仕組みになっている。つまり、①敵が持っている技に対して有利な属性のロボポンを使う、②敵ロボポンの属性に対して有利な技が使えるようにソフトを装備する、というふたつの条件を守っていれば、どんな相手でも楽勝、ってことなのだ。それぞれの属性がどの属性に対して有利なのかは、下の表で調べられるぞ。





⬆技の属性は、使用する前に確認することが可能。どの技が相手には効果的？
⬅ロボポンの種族によっては、ソフトの変更ができないものもいるので注意。



属性どうしの 相性早見表

属性は全部で12種類。バトルで苦戦したときは、この表で敵の属性と使った技の相性を調べてみよう。表の◎はかなり効く、○はやや効く、ーは普通、△はあまり効かない、×はまったく効かない、をそれぞれ表している。敵の属性との相性がわかったら、有利なメンバー&技で挑戦するべし。

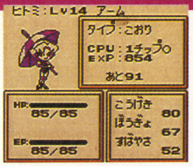
技＼敵	ノーマル	火	水	風	土	雷	氷	聖	邪	陸	海	空
ノーマル	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	○	○	△	ー	ー
火	ー	×	△	○	ー	ー	◎	ー	ー	ー	ー	ー
水	ー	○	×	ー	◎	×	ー	ー	ー	ー	ー	ー
風	ー	△	ー	×	×	ー	ー	ー	○	ー	ー	○
土	ー	○	ー	○	×	×	ー	ー	ー	ー	×	×
雷	ー	ー	○	ー	×	×	ー	ー	ー	△	○	◎
氷	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	○	○	○
聖	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	△	◎	ー	ー	ー
邪	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	◎	△	ー	ー	ー
陸	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	◎	×
海	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	○
空	○	ー	ー	ー	○	ー	ー	ー	ー	◎	ー	ー

©1998 HUDSON SOFT ©1998 RED

がんばれロボポン ロボポンにリモコンシャワーを使ったとき、進化しなくても能力は大幅アップする。さらに、属性も同時に変化するぞ。この便利なリモコンシャワーは、1体につき1回しか使えないので注意。

このゲームのココが楽しい！

家にあるリモコンを使ってキャラを進化させたり、時計機能を使った仕掛けがあったり、楽しい新機能が満載のこのゲーム。いちばんの魅力は、ロボポンたちがみんなキュートだってことかな。特にかわいいのが、ヒトミ、ウィンクル、テンジェル、それからマーシャル…あれ？女の子型のロボポンばっかり？



⬅好みのロボポンでパーティを組めば、楽しさは倍増！

超使えるオススメ技リスト

ソフトを組み合わせることによって使える技は、バトルでは重要な存在。ここでは、使い勝手がいいオススメの強力技を紹介するぞ。

敵の動きを封じる！ ダスト 属性：氷

ダメージを与えると同時に、30％の確率で敵の行動を封じることができる。氷属性なので、陸・海・空属性の敵に対して使えばさらに効果的な技だ。なお、同じ氷属性の敵には効果がないので、絶対に使わないこと。

装備するソフト
アイス
アイス
ウインド

じわじわ効く!! ふうじん 属性：風

ダメージと同時に60％の高確率で「さび」の追加効果を与えられる。さび状態になった相手はターンが経過するごとにダメージを受けるので、本来風属性の技が効かない風・土属性の相手にも使うことができるぞ。

装備するソフト
ウインド
ウインド
ウインド

ダメージを回復 セイレーン 属性：海

受けたダメージを回復することができる。同じ効果を持つ技はほかにもいくつかあるが、一度にいちばん多く回復（HP最大値の60％）できるこの技が特にオススメ。長期戦になった場合に、真価を発揮する技だ。

装備するソフト
うみ
キッス

敵をねつ状態に スチーム 属性：水

70％の高確率でかけられる「ねつ」の追加効果がうれしい技。相手をねつ状態にできれば、毎ターン少しずつダメージを与えることができる。属性が水なので、土・火属性の相手には特に有効な技だぞ。

装備するソフト
ファイア
アクア

一撃必殺だ！ ぶんかい 属性：土

与えるダメージは少ないが、運がよければ相手を一発で倒すことができる。一撃必殺の追加効果が成功する確率は10％。普通に戦っても勝ち目がない相手であれば、この技に賭けてみるのもいいだろう。

装備するソフト
グランド
グランド
パワー

「グレイテスト１」になるまでの 早見フローチャート

グレイテスト7

●スポロじいからロボポン１体と1000Gを、ヘッド博士からロボポン１体をもらう。
●子どもとロルをビスコの子分から助けて、リブラ学校へ。
●校長からスタンプカードをもらい、７人の先生とバトル。
●地下室に移動した校長から参加証をもらい、体育館前でビスコの子分たちとバトル。
●ロボポンドームへ行き、ビスコとのバトルに勝つ。

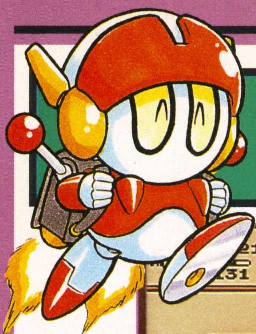
グレイテスト6

●カリーユ町のカンテラ屋でうみぶどうを探すよう頼まれる。
●カリーユ町のミニ電波塔にあるテレビでバンザ村へワープ。
●浅瀬でうみぶどうを見つけて、カンテラ屋でカンテラをもらう。
●エラブー洞窟に進入。地下２階のテレビからワープをくり返し小放送塔へ。
●小放送塔から大放送塔へワープ。７階でアムロンと会い、ロボポンドームで対決する。

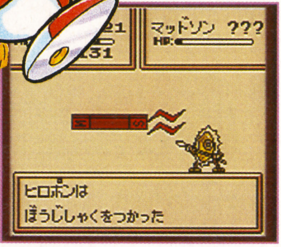
グレイテスト5

●キャロル村で女の子からドルッピ入手後、ビーノに奪われる。
●クールス町で暴走族を全員倒し、クールス町の地下へ。メカおやじに金のスパナを渡し、チャリをニリーンに改造。
●グリース山のウォリアを倒し、キャロル村のメカじいに会う。
●クールス町地下で、ジョーにニリーンをヨンクにしてもらう。
●グリース山でビーノを倒し、ワイルドとドームでバトル。

自社ビル１階などでプレイできるミニゲーム・バトルジェネシス５は、ロボポンを進化させるエネだま集めには最適。ラクに勝てるうえに、こちらがどんなに高レベルでもかならず10もらえる。



ロボポン完全ゲットをめざしている人へ
レアロボポンはこう集める!

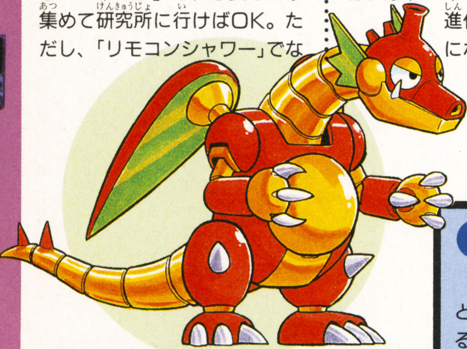


➡フィールドにいるロボポンは、ぼうじしゃくやUじしゃくを使って捕獲するのだ。

フィールドにいる野生のものを捕まえる、っていうのがロボポン集めの基本だけど、それだけではすべてのロボポンを集めることはできない！フィールドには生息しておらず、イベントや進化でしかゲットできないレアなロボポンがいるのだ。また、サンとスターのふたつのバージョンごとに、捕獲できない、つまり交換でしか手に入らない特殊なロボポンも用意されている。ここでは、特にゲットしづらいロボポンの入手方法を教えちゃうぞ。

パターンA ひたすら進化させるしかない!!

フィールドでは絶対に捕獲できないけど、地道に育てて進化させれば手に入るのが下の表のロボポンだ。進化は基本的に、バトルが終わったときに手に入る「エネだま」を、必要なだけ集めて研究所に行けばOK。ただし、「リモコンシャワー」でなければ進化しないロボポンもいるので覚えておこう。リモコンシャワーでの進化ができるようになるのは、自社ビルを10階まで増築したあと。増築後に連絡が入り、スポロじいの研究所で進化させられるようになるぞ。



⬅超レアロボポン・ドラゴ。イベントでもらえるオトシゴをミナシゴに進化させ、さらにもう一段階進化させれば手に入る。



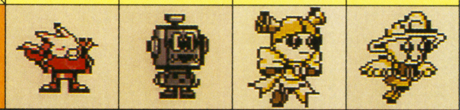
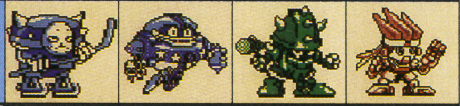
⬆エネだまが必要なだけ集まったら、それぞれの町にある研究所で進化させることができるのだ。

進化でしか入手できないロボポン

	名前	進化前（エネだま数）
エネだまで進化	ブッピー	ブータン (200)
	ロボトン	ロボチン (200)
	ウィンクル	ティンク (200)
	テンジェル	エンジェル (100)
	ヘンジェル	テンジェル (100)
	タンニー	タンサン (100)
	タンイチ	タンニー (100)
	ジラーイ	ヘビータ (100)
	オトスゾン	トッカン (200)
	イジッパリ	ジョッパリ (100)
	ミナシゴ	オトシゴ (100)
	ドラゴ	ミナシゴ (100)
リモコンで進化	トボット	シンマン ――
	デンチャン	マンタロウ ――
	クロちゃん	ニャン ――

星座によってもらえるロボポンが変わる!

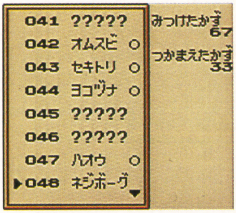
スタート時にヘッド博士からロボポンを1体もらえるけど、その種類はプレイヤーが設定した星座によって変化するのだ。種類はそれぞれのバージョンに4タイプずつあり、どのロボポンもそのバージョンのフィールドでは見つからないものばかり。もちろん、それが進化したものも、なかなか手に入らない貴重なロボポンとなっているぞ。

ソフト＼星座	おひつじ・しし・いて	おうし・おとめ・やぎ	ふたご・てんびん・みずがめ	かに・さそり・うお
サン版				
種類	ブータン	ロボチン	ティンク	エンジェル
スター版				
種類	ホッケイ	アーメフト	カイゾーグ	ハオウ

がんばれロボポン ゲーム内時間でPM3:00〜6:00の時間帯にだけ入れる「まぼろし村」。ここには3種類のダンジョンがあり、チケット屋からチケットを買うと入ることができる。このダンジョンに出現するロ↗

パターンB データをもらうしかない!!

一方のバージョンでは捕獲できるけど、もう一方のバージョンでは捕まえることができない。そんなロボポンは、友だちとのデータ交換で手に入れるしかないぞ。交換要員として、めずらしいロボポンは多めに捕獲しておくといい。ちなみに、右の表でバージョンごとにピックアップした13体のうち、下から4体は絶対に手に入らないわけではない。4体のうちのどれか1体だけは、スタート時にヘッド博士から入手することができる。



⬆全ロボポン収集は、交換をしないと達成できないぞ。

サン版のみで捕獲できる

名前	おもな捕獲場所
ロボまる	ミニ電波塔・大放送塔
モグライモ	エラブー洞窟・ガーナ遺跡ほか
ドリリアン	ガーナ遺跡ばくだん部屋ほか
ハニワン	エラブー洞窟・ガーナ遺跡ほか
ムサシ	リブラ学校地下室ほか
ゴールダー	シールダーの塔ほか
ゴールダム	ツキガ丘ダンジョンほか
ゴールドン	まぼろし村ダンジョン
バーナー	ゼロキャッスル
アーメフト	バトラーの塔
カイゾーグ	バトラーの塔
ハオウ	大放送塔・バトラーの塔
ホッケイ	バトラーの塔

スター版のみで捕獲できる

名前	おもな捕獲場所
タンサン	ミニ電波塔・キャロル村の井戸
バグエル	エラブー洞窟・ガーナ遺跡ほか
ノロイダー	まぼろし村ダンジョンほか
ドグドグ	エラブー洞窟・ガーナ遺跡ほか
コジロウ	リブラ学校地下室ほか
シルバード	シールダーの塔ほか
シルバーク	ツキガ丘ダンジョンほか
シルバーン	まぼろし村ダンジョン
オキーロ	シールダーの塔
ブータン	バトラーの塔
ロボチン	バトラーの塔
ティンク	バトラーの塔
エンジェル	バトラーの塔

レアなロボポンもバージョンによって違う!



このゲームには1本のソフトで1体ずつしかゲットできない、超レアロボポンが登場する。そのなかには、バージョンによって手に入る種類が違う、下のような高性能のロボポンも用意されているのだ。入手方法は、トナッチィとピエロトの場合はバード島でビスコを倒すこと、カスタムロボまるとカスタムタンイチの場合は、ガールズ8のロボポン交換イベントを完了させることだ。

サン版	スター版
トナッチィ	ピエロト
カスタムロボまる	カスタムタンイチ

早見フローチャート続き

グレイテスト4

●ダイン町で1000G払って、カマット隊に入隊。5つの軍隊のどれかで入隊テストを受ける。
●隊員バッジをもらい、アポロ要塞の塔へ向かう。
●各塔で3人の兵士&軍曹と勝負。5つの塔をすべて制覇してメンバーズカードを手に入れる。
●カマットタワーで5人の軍曹と再戦。カマットに会ったらドームに行き、バトルに勝つ。

グレイテスト3

●カプリ村でヘッド博士行方不明の報を聞いてリブラ町へ。新設のビルで博士&ロルと話す。
●ガーナ池で釣りざおとすきやきセットを入手。釣りをして水中ガーナへ引きこまれる。
●シュノーケルと赤いばくだん2コを入手し、リブラ町でヘッド博士のビルを爆破。
●水中ガーナが浮上するイベント発生。浮上したガーナ遺跡で赤と黒のばくだんを入手し、リブラ町で博士のビルを爆破。ロルを救出したら、ヘッド博士とドームでバトル。

グレイテスト2

●ドーム地下からテール城へ。門にいる兵士を倒して城内に。
●ドクターゼロがダース姫とウイニングローレルを奪い去るイベント発生。ゴルド平原でドクターゼロの弟子たちを倒す。
●おわりの森でドクターゼロと話すと、ゼロキャッスル10階へ強制移動。脱出後にドームでテール王子の敗北イベント発生。ツキガ丘でいなくなった王子を見つけ、ドームで対決。

グレイテスト1

●ゼロキャッスルのゼロドームで、ゴールダー・ゴールダム・ゴールドン・メガロ(サン版。スター版はシルバード・シルバーク・シルバーン・メガロ)を操るドクターゼロと対決。倒せばエンディングだ。



BOMBERMAN QUEST

完全クリアまでの流れをチェック!

おなじみボンバーマンが大活躍のA・RPG。手に入れたアイテムをどう使うのか、敵はどうやって倒すのか、悩みどころをばっちり攻略しちゃうぞ。

●発売中●¥3,800●ハドソン●A・RPG●16M　B

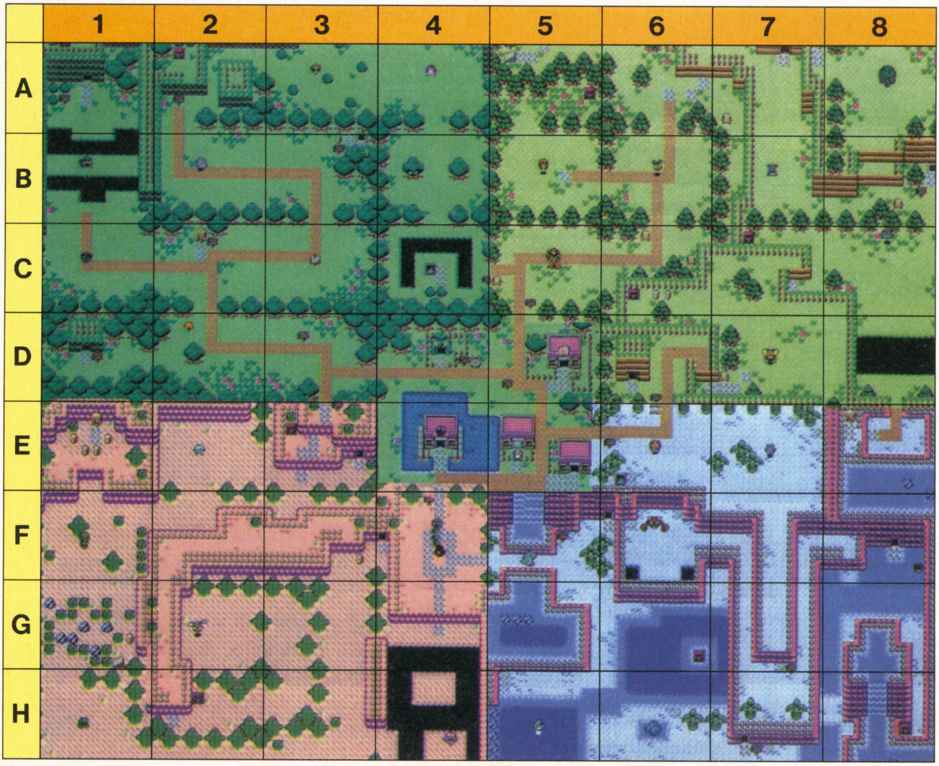
「ノーマルモード」クリアのためのコツを大紹介

運んでいる途中で逃げ出したモンスターたちの回収と、奪われたロケットのエンジンを取り返すことが最終目的となっている「ノーマルモード」。モンスターを倒したり宝箱を発見したりするとアイテムが手に入り、それによって行ける場所が広がったり、歯が立たなかったモンスターが倒せるようになる仕組みになっている。ここでは武器の使い分けのポイントを紹介。さらに、全部で4つあるゾーンのなかで、特に仕掛けが難しい場所に焦点をあてて、その攻略法を紹介しちゃうぞ。それぞれのゾーンのラストに待ち受けるボス戦での必勝法もあわせて紹介するので、これを参考に完全クリアをめざそう!



⬆プレイ開始時に持っているのはノーマルボムだけだが、アイテムの種類は少しずつ増えていくぞ。

全体マップ

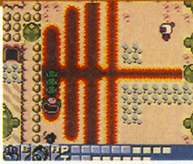


©1998 HUDSON SOFT　CGマップ／北山貴代

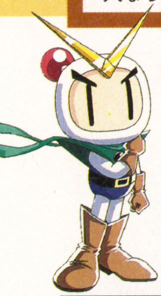
爆弾男の冒険　スタート地点の町には、「ごうせいや」というお店がある。ここでは、手に入れたボムのもとと何か（たとえばグミとか）を合成して、新しいボムを作り出すことができるのだ。新ボムを作り出↗

このゲームのココが楽しい！

敵を倒してアイテムを手に入れるたびに、行ける場所が広がっていくタイプのA・RPG。『ゼルダ』だ〜い好き！　という人なら、絶対夢中になれるソフトだ。「ノーマルモード」で手に入れたアイテムが使えてしまうお楽しみ要素満載の通信対戦モードも、のめりこめること間違いなしだぞ!!



⬅難易度も高すぎず、低すぎず……。かなりの名作です。



武器の使い分けがクリアのコツだ!!

敵を倒したりしてひとつずつ増えていく武器の種類は、下で紹介する28コ。一度に装備できるのはふたつだけなので、状況に応じてこまめに装備しなおすことが重要になるぞ。



⬅武器は、Aボタン、Bボタンそれぞれにひとつずつ装備可能。

武器アイテムリスト

28種類の武器を完全掲載！　左ページのマップとあわせて見れば、それぞれどこで入手できるのかもひとめでわかるぞ。

ノーマルボム
ゲーム開始時点から持っている。火力はごうせいやでアップできるぞ。

アイスボム
こおりのかけらとボムのもとで合成。相手を数秒間氷づけにすることができる。

ポイズンボム
どくのはっぱとボムのもとで合成。一定時間動きを遅くする追加効果がある。

せっかちボム
とけいとボムのもとで合成。爆発するまでの時間が、通常よりも速くなる。

のんびりボム
とけいとボムのもとで合成。こちらは爆発までの時間が、かなり長い。

ボヨヨンボム
グミとボムのもとで合成。蹴ったり投げたりすると、障害物に当たって跳ねる。

ためボム A-7
持ち上げている時間によって、最大５段階まで爆発の範囲が広くなるボム。

ドクロボム
ドクロとボムのもとで合成。アイスボム、もしくはポイズンボムの効果が出る。

じらいボム C-3
敵が踏むと爆発するボム。十字型に広がるボムに、巻きこまれないように要注意。

サークルボム B-8
ダンジョンで手に入る。サークル状に広がる爆発は、空中の敵にも効果がある。

ホーミングボム F-6
ダンジョンで入手。蹴るか投げると敵に向かっていき、サークル状に爆発する。

スピードボム F-3
投げる、または蹴ったときの移動スピードが速い。爆発はサークル状。

アクアボム F-6
水中にいる敵にダメージを与えられる唯一のボム。サークル状に爆発する。

ラジコンボム E-5
トレカを３枚集めるともらえる。自由に動かせるが、その間自分は動けない。

ライトボム
ブーメランとボムのもとで合成。投げる、または蹴ると右にカーブする。

レフトボム
ブーメランとボムのもとで合成。こちらは左にカーブする。爆発はサークル状。

ヨーヨー C-1
設置したボムを、ぶつけて移動させることができる。

!? B-7
使うとボンバーマンがその場でダンスをする。隠しアイテムを取るのに使う。

スコップ B-5
地面が掘れる。地中には、ライフを１回復するミニハートが隠されていることも。

シールド B-4
かまえれば、矢を防ぐことができる。使うときはシールドを向ける方向に注意。

パンチ E-2
敵を気絶させたり、設置されたボムを弾き飛ばしたりすることができる。

ウイング F-4
一定時間、空中を移動することができる。飛んでいる間はダメージを受けない。

ジャンプシューズ A-5
ダンジョンで入手。段差や谷間（ただし１キャラ分）を飛び越えることができる。

ダッシュシューズ D-1
ボタンを押している間、移動スピードが速くなる。ダンジョンで入手。

パワーグローブ D-6
ダンジョン内で入手。設置したボムや、気絶した敵を投げることができる。

ハンマー F-8
フィールドのクイをたたいて引っこめることができる。敵を気絶させることも。

リモコン F-6
好きなタイミングでボムを爆破できる。ダンジョン内で手に入る。

タックルベルト A-3
勢いよく体当たりして、敵を気絶させられる。スイッチを押すときにも使用。

↗す以外にもファイヤーアップを使ってボムの火力を１段階上げることも可能。合成も火力アップも、お代はいっさいかからないぞ……って、最初からこのゲームにはお金はなかったんだっけ。

4つのゾーンの難所はこのテクでクリアだ

4つのゾーンごとに、クリアが難しい仕掛けや、倒すのが難しいモンスターの対処法をここで伝授。「A－8」といった記号は、前ページのマップと対応しているぞ。

そうげんゾーン

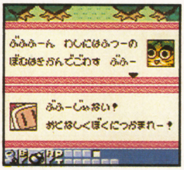
B-4 サークル系ボムで本体を狙え!

2本の木に寄生したモンスター、トレントは、十字型に爆発するボムではダメージを与えられない。サークル状に爆発するボムを手に入れてから退治しよう。本体がどちらの木にいるかは、木に出現している目玉で判断するべし。



⬆トレントは根っこを出して攻撃してくるので注意。

倒せない敵はムシして進もう！

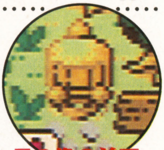


➡トレントは、その典型的なパターン。

手持ちの武器で敵を倒せなくても心配無用。あとで手に入るアイテムがないと倒せない敵は、けっこう多いからだ。とりあえずムシして先を急げ。

C-2 像の前でフィーバーだ!!

ボンバーマンの像の前で、アイテム「!?」を使って踊ってみよう。地面に隠された、ボムのもとなどのアイテムが出現するぞ。像はほかの場所にもあるので、見つけたら忘れずに踊ってみよう。



この像の前で踊るのだ!!

ウォーターコマンダー 敵のボムを利用しよう!!

まず、ノーマルボムとヨーヨーを使って、相手をうまくカベ際に追いつめる。追いつめたら、あとは自分が出すボムで、勝手に自滅してくれるぞ。

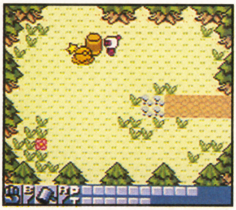


⬅ボムを相手の近くに配置しても、水しぶきで消されてしまうので無意味だ。

しんりんゾーン

B-5 モグラはたたいて投げるべし

モグラのモグモグは、地上に出てもすぐに地中に潜ってしまうので、ボムでダメージを与えることはまずムリ。ハンマーを使って気絶させ、そのあとにパワーグローブで放り投げる、という戦法をくり返して倒そう。

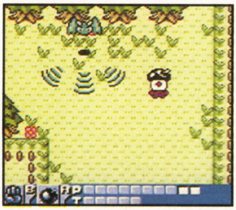


⬆モグモグが地上に出たら、すぐ接近してハンマーでガツン！ だ。

C-8 コウモリはサークルボムで

コウモリのバドーは、空中にいるので通常のボムは通用しない。さらに、近づくとワープしてしまうので、ハンマーなどでの近距離攻撃も不可能だ。ここは、サークルボムとパワーグローブを使って、離れた場所からボムを投げつけるのがベスト。

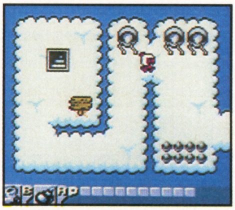
近づいたらイヤ～ン♡



⬆バドーは上下どちらかの画面端から、攻撃を仕掛けてくるぞ。

A-5 雲の上はてつゲタでGO!

A－5にある階段を上ると、雲が足場となっているエリアに到着する。ここには扇風機によって強い風が吹いているため、そのままでは進むことはできない。てつゲタをはいて、吹き飛ばされないようにして先に進もう。



⬆ダッシュシューズもあわせて装備しておけば、移動も速くて◎。

エレキコマンダー ボムを投げて追いつめろ!!

エレキコマンダーは近くにボムを設置しても蹴って遠ざけてしまうが、投げられたボムに対してはただ逃げるだけだ。ボムを投げ続けてうまくカベ際に追いつめて、ダメージを与えていく戦法が有効だぞ。



⬅相手の出す電撃は、円を描くように回避すればOK。

爆弾男の冒険 全モンスターを倒してロケットに乗りこむと、真のボスと対決することになる。この真のラスボス・カオスボンバーは、ウイング以外では回避不能な攻撃を、いくつも持っている。さらに、↗

みずベゾーン

F-8 ボムの配置が重要だ

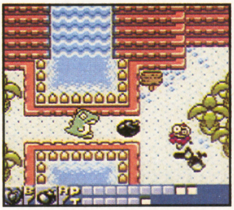
F－8のダンジョンを進むと、スイッチが4つある部屋がある。ここのスイッチは、4つ同時に爆風を当てないと作動しない。フルファイヤーとリモコンを使って、右の写真のようにボムを配置して先に進もう。



⬆ボムをこのように配置したら、あとはボムを爆破するだけだ。

F-5 スピードでたたみかけろ!

パピードラゴンの吐く炎は自動追尾式。逃げても追いかけてくるので、吐かれるとかなりやっかいだ。ここでは、スピードボムを連続で投げ続けて攻撃のひまを与えないようにして、イッキに倒すようにしよう。



⬆ボムを設置して離れて……という戦法は、危険性が高いので×。

F-6 ジャンプシューズでガイコツ退治だ!

ハリケーンコマンダーがいる部屋の手前には、ガイコツのスカルヘッドが待ち受けている。ヤツを倒すには、穴だらけの部屋をジャンプシューズで飛び跳ねながら、サークルボムを仕掛け、ヒット・アンド・アウェー戦法で戦うのがいい。

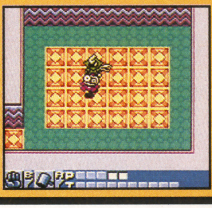


⬅⬇中央にサークルボムを仕掛けたら、離れた場所で爆発を待つ。これを何度もくり返すのだ。

ボムを置いたらすぐ逃げろ!!

ハリケーンコマンダー サークルボムで楽勝なのだ

ハリケーンコマンダーがくり出す竜巻は、ボムを吹き飛ばしてしまうがダメージはない。おそれずに接近して、サークルボムを仕掛けていこう。

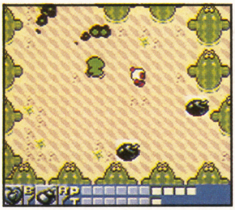


⬅接近するときに、相手の攻撃を受けないよう注意。

さばくゾーン

H-1 リモコンボムが大活躍なのだ

ここにいるピグミンはかなりの強敵。近づくとワープするし、遠距離からはやっかいな追尾弾を撃ってくるのだ。追尾弾をよけながらボムを置き、相手がボムに近づいたらリモコンで爆破。この戦法で倒してしまおう。



⬆スピードシューズを装備しておけば、追尾弾の回避もラクだぞ。

F-1 ヘビは地雷で倒すべし!!

ヘビのスネッキーは、こちらの姿を見つけると一直線に突っこんでくる。これから逃げながらじらいボムを設置していけば、確実にダメージを与えられるぞ。ただし、この戦法では爆発に巻きこまれないように注意が必要だ。

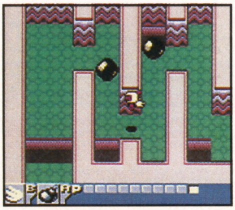


⬆設置するときに、ななめに逃げるようにすればうまくいくぞ。

E-3 鉄球はウイングで飛び越えろ!

バーニングコマンダーのもとへ続くダンジョンの途中に、鉄球がたえ間なく転がっている部屋がある。ここでは、ウイングを使って、イッキに飛び越えてしまおう。ウイングを使って飛んでいれば、地上でのダメージを受けずにすむのだ。

ラクチーンなのだ!!



⬆途中で着地するのは、もちろん鉄球が来ない場所で。

バーニングコマンダー 敵の攻撃はウイングで回避だ

バーニングコマンダーは、最大火力のボムにカッター、ロケットパンチと、強力な武器を3つも備えている。相手の攻撃はウイングで回避しながら、サークルボムを使って少しずつダメージを与えていこう。



⬅相手は空中にいるので、通常のボムは通用しないぞ。

↗いったん倒しても復活し、真の姿で攻撃してくる強敵なのだ。彼との対決で使う武器は、ウイングとサークルボムがベスト。みごと倒せたら、真のエンディングが見られるぞ。

テトリスDX

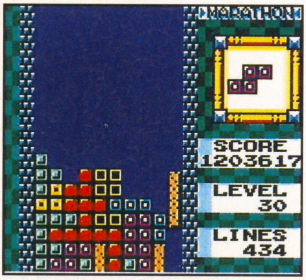
第一歩を踏み出した人たちへ…

プレイする上で知っておきたいことを押さえてみた。基本的なことだけど、知っていればずいぶんプレイが変わってくるぞ。

●発売中●¥3,500●任天堂●PZG●8M B

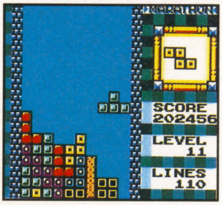
知っているとちょっと差がつくテクニックを紹介!

『テトリス』では、ブロックをどこに積むのかが重要なポイントになってくる。これに気をつければ、高いレベルにも進めるようになるぞ。さらに、ブロックを回転させるのにもちょっとしたテクニックがあるのだ。

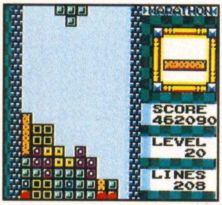


これらのことを頭に入れ、何度もプレイして経験を積めばきっとテトリスマスターになれる!?

⬅とりあえずは100万点を目標にがんばろう。最終目標はカウンターストップ!?



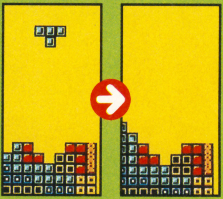
⬆ブロックの置き方ひとつで先の展開が変わる。状況に合わせて最良の選択をしよう。



⬆このレベルまでくると落ちるスピードがかなり速くなる。何度もプレイしてなれよう。

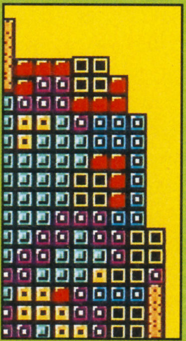
積み方を考える

この場合は平らにせず、左側に積んだほうがいい。平らにすると、次にすき間なく置けるブロックの種類が限られるからだ。



これが理想の積み方

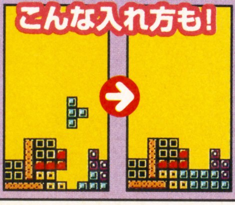
この積み方なら、どんなブロックが落ちてきても、対応できる。いつもこのようにきれいに積むことは難しいけど、なるべくこの形に近づけるようにしたい。気をつけることは、テトリス待ち以外で3ライン以上の深さの谷間は作らない、ということだ。



応用編 知っていると便利な豆知識

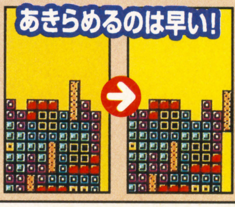
こんなすき間も回転入れで…

ふつうに置こうとしても絶対に入らないようなすき間も、回転入れを使うことで強引に埋めてしまうことができるのだ。写真の例だと、まずブロックをこのまま落とし、着地したらすぐにAボタンで右回転させている。ブロックの回転後の形が合っていれば、置けるはずがないこんなすき間にもブロックを入れることができるのだ。ほかのブロックでもできるので、試してみよう。



置く場所を間違えた、そんなとき…

もしもブロックを置く場所を間違えてしまっても、あきらめるのはまだ早い。回転をうまく使えば、ピンチを脱出することもできるのだ。写真の例だと、間違えて置いてしまった棒型ブロックを、回転して右側へ移動させている。ブロックが点滅するまでは回転できるので、最後まであきらめないように。ただ、むやみにやると逆に傷口を広げることになるので注意しよう。



Tetris DX ©1998 Elorg. Tetris® is a trademark of Elorg

このゲームのここが楽しい 単純ながら奥の深い『DX』は操作性がかなりよく、スピードになれるといつまでもプレイすることができる。つまりやみつき度が増しているのだ。9,999,999点も取りやすくなったぞ。3,000ライン以内に9,999,999点取れたら、いばってもいいんじゃないかな。

サンリオタイムネット
過去編・未来編

「時の柱」を修復しよう！

サンリオのキャラが総出演するRPG。過去・未来に散らばったモンスターを集めるために、下記のテクを活用するべし！

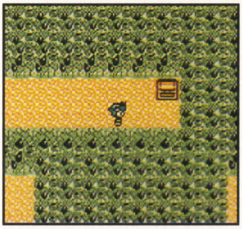
●発売中●¥3,500●イマジニア●RPG●8M　B

モンスターの種類は、こうやって増やすのだ!!

このゲームの最終目的は、何者かに壊されてしまった「時の柱」を元どおりにすること。そのためには、過去と未来の世界に散らばってしまった「時のかけら」を集めなければならない。「時のかけら」は、柱が壊されたときにモンスターへと姿を変えている。何種類ものモンスターを集めて「時の柱」に送り返すことが、キミの使命ってわけだ。ここでは、どうやったらモンスターを全種類集められるのか、その方法をばっちり伝授しちゃうぞ。

1 フィールドで捕まえる

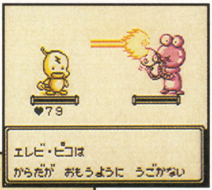
フィールドでのモンスター捕獲にはゲットカードを使うが、相手の体力を減らしてからでないと捕獲は成功しない。相手よりもレベルが低いキャラで体力を削る方法がベストだ。

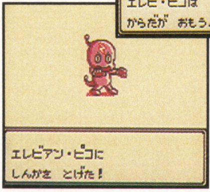


⬅ゲットカードは、ダンジョンで見つけた宝箱などから手に入れることができるぞ。

2 育てて進化させる

モンスターのなかには、育てていくうちに別のモンスターに進化するものもいる。どのくらいレベルアップすれば進化するのかは、モンスターの種類によって違うぞ。なお、アイテムを与えることで進化する場合もあるので注意。

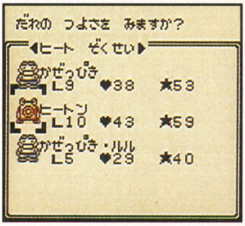




⬅⬆バトルを何度もくり返して経験値を積んでいけば、モンスターは別の種類のモンスターに進化するのだ。

3 通信で友だちと交換する

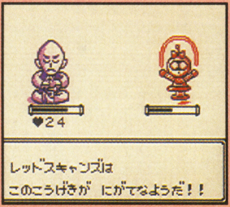
捕まえたモンスターは、交換相手のソフトが『過去編』でも『未来編』であっても交換することができる。「まだ捕まえていないモンスターは、余分に捕まえている人からもらっちゃおう」なんて方法も、全種類を集めるためには重要なのだ。なお、この通信機能を使うことによって、はじめて進化するモンスターも用意されているぞ。



⬅交換することを期待して、同じモンスターをいくつか捕まえておくのも手だ。

技と敵の相性を考えて戦おう

「時のかけら」のモンスターは、全部で13種類の属性に分けることができる。属性はモンスターの使う技にも設定されていて、その相性によってダメージの量も変化するぞ。どんな相手にどの技が効くのかは、右図で確認しよう。記号の意味は、◎…すごくよく効く、○…けっこう効く、ー…ふつう、△…あまり効かない、×…まったく効かない、となっている。



➡モンスターのレベルに差があっても、相性がよければ楽勝だ。

技＼相手	ひかり	ほのお	みず	つち	かぜ	れい	レーザー	ヒート	ボム	アイス	マシン	エレキ	ESP
ノーマル	ー	ー	ー	ー	ー	×	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
ひかり	ー	ー	ー	ー	○	◎	○	ー	ー	△	△	ー	○
ほのお	ー	ー	×	△	○	ー	ー	ー	○	◎	△	ー	ー
みず	ー	◎	ー	ー	△	ー	ー	×	○	ー	○	△	ー
つち	ー	○	ー	ー	×	ー	○	△	△	ー	ー	◎	ー
かぜ	△	△	○	◎	ー	ー	ー	ー	×	○	ー	ー	ー
れい	×	ー	ー	ー	ー	ー	ー	△	ー	△	○	ー	×
レーザー	△	ー	ー	△	ー	ー	ー	ー	◎	○	○	△	ー
ヒート	ー	ー	◎	○	ー	○	ー	ー	ー	×	△	ー	△
ボム	ー	△	△	○	◎	ー	×	ー	ー	ー	ー	ー	○
アイス	○	×	ー	ー	△	○	△	◎	ー	ー	ー	ー	ー
マシン	○	○	△	ー	ー	△	△	○	ー	ー	ー	×	◎
エレキ	ー	ー	○	×	ー	ー	○	ー	ー	ー	◎	ー	△
ESP	△	ー	ー	ー	ー	◎	ー	○	△	ー	×	○	ー

©1998 Imagineer Co., Ltd.©1999 Timenet.

このゲームのここが楽しい

昔なつかしい(歳がバレる!?)サンリオのキャラクターたちが、かわいくってかわいくって、もう♡単純にモンスターを集めるだけで楽しいけど、マイメロやキキララとお話しできちゃうこの世界そのものにも魅力あるよね。

スーパーブラックバス pocket3

超レアなマダコを釣ってみよう！

このゲームには、GBカラーでしか釣れない魚が用意されている。そのなかのひとつ、「マダコ」の釣り方を伝授しちゃうぞ！

●発売中●¥3,980●スターフィッシュ●SLG●8M B S

GBカラーだけで釣れる「マダコ」をゲット！

このゲームはブラックバスを釣ることがメインとなっているけど、それ以外にもいろんな魚を釣ることができる。河や湖に15種類、海に15種類、計30種類もの獲物が、キミの挑戦を待ち受けているのだ！　そのなかには、GBカラーでプレイしたときだけ登場する、めずらしい獲物も含まれているぞ。このGBカラーだけのお楽しみ魚(？)とは、ブラックバス変異体「アルビノ」と「マダコ」の2種類。アルビノには、白・ピンク・金の3匹の色違いが用意されているぞ。今回は、超レアな獲物のなかでも比較的釣りやすい、「マダコ」を釣る方法を紹介するのだ。



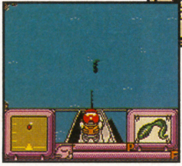
⬅この記事をしっかり読めば、キミも一流のタコ釣り師(？)だ！

STEP1 ルアーはこれを使うのだ

マダコは通常、海底をはって移動している。そのため、水面近くでアクションを起こすミノー、クランクベイト、スピナーベイトは避けたほうがいい。海底でアクションを起こす、ワームかグラブを使用しよう。チューブベイトを使っても、マダコを釣り上げることができるぞ。



⬆海底にいる虫をまねたルアーは、かなりオススメです。



⬅十字キーの下をトントン、と軽く押して、獲物を誘うのだ。

STEP2 場所はココなのだ！

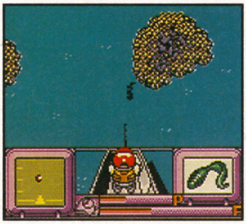
マダコが釣れるのは、港の防波堤が舞台となっている「いまぎこう」だけだ。このステージならどこでもマダコは釣れる可能性があるが、岩場の近くは特に確率が高いようだ。マダコを狙うなら、岩場かその近くの大きな岩付近を攻めるべし。



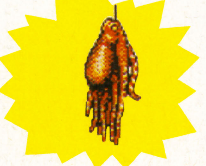
⬅こういった岩場にボートをつけて、キャストするべし。

STEP3 さっそく釣ってみよう!!

岩場に着いたら、すぐにキャストを開始。釣り方そのものは、ほかの魚と変わらないぞ。ちなみに、マダコはヒラメやタチウオと同じように、ヒットしても魚影が見えない。手ごたえはあるのにルアーしか見えなかったら、マダコである確率は高いぞ。こうなるとあとは釣り上げるだけ。姿が見えないぶん、釣り上げる作業はさおや糸の耐久度を見ながら進めることになる。



⬆画面下のバーには変化があるけど、魚影が見えない。おめあてのマダコが食いついたのかも!?



⬅これが超レアな獲物、マダコ。大きいものになると、重量は20kgを超えてしまう。

隠しルアーをゲットしろ

このゲームには、特定の場所でしか手に入らない隠しルアーが4つ用意されている。どれも、魚が食いつく確率が高いスグレモノだぞ。下記の表でありかを調べて、絶対にゲットしよう。なお、右端は座標を示している。

フロッグ	おのがはま	50/12
スプーン	そうだがわ	36/21
クロー	たまみダム	52/ 5
????	つしろこ	55/ 8

©1998 STARFISH INC.

このゲームのここが楽しい

ブラックバスだけでなく、いろんな魚を釣れるのは楽しいよね。湖だけじゃなくて、海釣りにもトライできるし。それに、隠しルアーを探したり、レアものの魚がいたりするのも◎。手軽に遊べるっていう長所に、やりこむための要素も、ちゃんとプラスされているんだね。

ザ・首都高レーシング

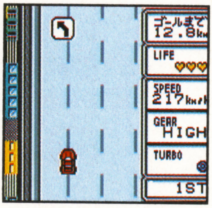
チューンを制す者、首都高を制す

敵車や障害物のかわし方、チューンアップのやり方などを紹介。100台以上の敵車を抜き去り、栄光のゴールをめざせ！

●発売中●¥3,980●ポニーキャニオン●RCG●1M B

トップを狙うためのテクニック&知識

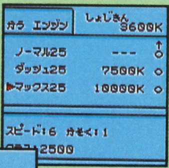
「ハイウェイモード」で優勝するためには、敵車や障害物のかわし方、チューンアップなどをうまくこなしていかなくてはならない。というわけで、みごとNo.1ドライバーの座を勝ちとるためのテクニックを伝授するぞ。



⬆まずはレースの賞金でパーツを買い集めよう。優勝を狙うのはそのあとだ。

クラスによる違いは？

1500クラスと2500クラスがあり、2500クラスのほうが抜かなければならない車の台数が多く、コースの難易度も高い。また、パーツの値段がすごく高くて、なかなかパーツを買うことができないのだ。



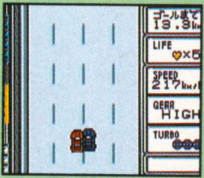
⬆2500クラスは、パーツがこんなに高いのだ。



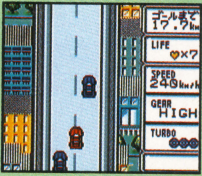
⬅なるべく上位にくいこみ、賞金を多く手に入れよう。

敵車・障害物のかわし方

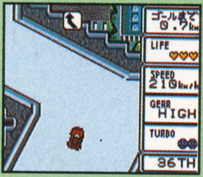
行く手を阻む敵車や障害物をうまくかわす方法を紹介しよう。まず敵車は、なるべく小さな動きでかわす。当たり判定は見ためより小さいのだ。道が狭くなる橋では、真ん中を走ればほとんどライバルに当たらないぞ。ほかに注意するところは、合流ポイント。突然目の前に合流する車が飛び出してくることがあるので、なるべく離れていよう。場所によっては、減速したほうがいい場所もあるぞ。とにかく、挙動を乱さないように注意しよう。



⬆少しかすっているけど、このくらいなら大丈夫だ。



⬆橋では、たいていは真ん中を走っていればOKだ。

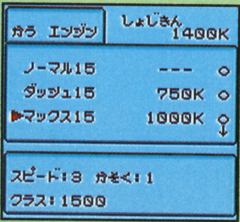


⬆こんな場所は、素直に減速して進もう。

チューンアップはどうすればいいのか？

1500クラス

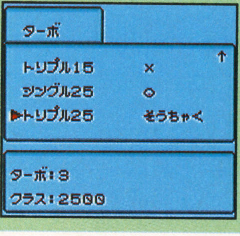
このクラスでは、まずステアの「シャープ15」を買い、次にエンジンの「マックス15」、その次にターボの「トリプル15」、最後にボディの「ライト15」を買おう。ギアは、もちろん「マニュアル」で。順調に資金がたまれば、2回めのレースには優勝することができるはず。



⬅パーツはすぐに買えるので、それほど苦労しない。

2500クラス

このクラスでは、まずステアの「シャープ25」を、次にエンジンの「マックス25」、最後にターボの「トリプル25」を買おう。ギアは、エンジンを買うまでは「マニュアル」でいき、そのあとは「オート」でもOK。あまり速すぎると、かえって敵車をよけづらくなるためだ。



⬅パーツが高く、買い集めるのにひと苦労することになる。

©1998 PONY CANYON

このゲームのここが楽しい

「ハイウェイモード」も楽しいけれど、じつは度胸試しの「チキンモード」が意外と熱かったりするのだ。ただ、COM相手だと納得のいかないことも多い。せっかくカベの前ギリギリで止まれたのに、相手もカベギリギリでドロー…。かなりガッカリです。人と対戦できればよかったのになあ。

Bビーダマン爆外伝
ビクトリーへのみち

"属性"と"進化"を使いこなそう!

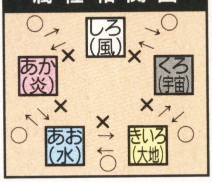
アニメでも大人気のしろボンたちが大活躍するRPG。ここではゲームの基本であるバトルの、勝利の方程式を紹介するぞ。

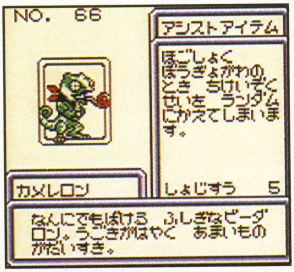
●発売中●¥3,980●メディアファクトリー●RPG●8M B

敵の属性に合わせたメンバーでバトルは楽勝!!

このゲームのキャラには、敵・味方ともに5種類の属性がある。属性どうしには相性があって、それによって攻撃によるダメージの量が変化するのだ。また、フィールドにも属性があり、これとの相性によってもダメージの量は変化する。バトルする相手、さらにフィールドの属性を考えてキャラを選べば、かなりラクに戦える。属性どうしの相性相関図と、序盤のステージに登場する中ボス&大ボス戦のメンバー表と属性を、右に載せたので、味方メンバーはこれを参考にして組もう。

属性相関図





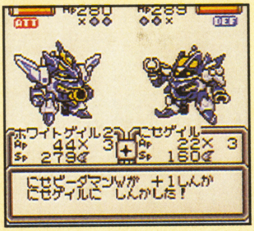
⬆フィールドの属性は、カードによって変えることもできる。ただし、1ターンしか変えられないので注意。

ボス戦敵メンバー表

ステージ	ボス	名前	属性
1-1	中ボス	みのはち	(くろ・きいろ)
	中ボス	みのはち	(くろ・きいろ)
	中ボス	みのはち	(くろ・きいろ)
	大ボス	ジャイアント	(あお)
	大ボス	Tレックス	(しろ)
1-2	中ボス	ビーダせんしゃ	(きいろ)
	中ボス	Tレックス	(しろ)
	中ボス	ダークサカナ	(あお)
	大ボス	フィクサー	(くろ)
	大ボス	ビーダせんしゃ	(きいろ)
1-3	中ボス	ビーダせんしゃ	(きいろ)
	中ボス	ビーダせんしゃ	(きいろ)
	中ボス	ひとくいビーダマ	(しろ)
	大ボス	サンダー	(きいろ)
	大ボス	ダークソーサー	(あか)
1-4	中ボス	ドラーケン	(あお)
	中ボス	モミテアーマー	(きいろ)
	大ボス	ケラトメイル	(きいろ)
	大ボス	バットメイル	(くろ)
	大ボス	シーラメイル	(あお)
2-1	中ボス	にせビーダマンW	(しろ)
	中ボス	にせビーダマンY	(きいろ)
	中ボス	にせビーダマンL	(あお)
	大ボス	ジャークナイト	(あか)
	大ボス	にせビーダマンL	(あお)
	大ボス	にせビーダマンY	(きいろ)
2-2	中ボス	ダークウォーカー	(あか)
	中ボス	イバリアーマー	(くろ・きいろ)
	中ボス	ダークソーサー	(あか)
	大ボス	ジャークファザー	(きいろ)
	大ボス	イバリアーマー	(くろ・きいろ)
	大ボス	ビーダせんしゃ	(きいろ)
2-3	中ボス	イバリアーマー	(きいろ・きいろ)
	中ボス	にせビーダマンR	(あか)
	大ボス	ジャークドクター	(しろ)
	大ボス	ダークソーサー	(あか)
	大ボス	ダークウォーカー	(あか)
2-4	中ボス	にせビーダマンR	(あか)
	中ボス	ダークソーサー	(あか)
	中ボス	イバリアーマー	(くろ・きいろ)
	大ボス	ジャークデモン	(あお)
	大ボス	ジャークナイト	(あか)
	大ボス	ジャークファザー	(きいろ)

進化をうまく使いこなせ!!

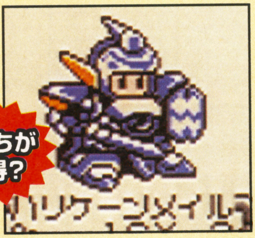
「しんかアイテム」カードは、使うとキャラを進化させることができる。進化したキャラは体力・攻撃力などの能力が大幅にアップしていて、しかも攻撃力などが一時的に増幅される、といった追加効果もあるのだ。ステージが進むほど強敵と戦うことになるので、特に後半のステージでは、キャラの進化が勝利のカギをにぎるぞ。



⬆味方だけでなく、敵側にも進化するキャラがいるので注意しよう。



どっちがお得?



⬅⬆進化のパターンはひとつではない。各ステージで手に入れれば、いろんなメイルに進化できるのだ!

©MEDIAFACTORY/MK ©HUDSON SOFT/TAKARA

このゲームのここが楽しい

進化すると、アニメに登場したビーダアーマーになれるのはうれしいよね。しかも、カードを使って合体すれば○○○にもなっちゃうんだよ!? アニメを見ていた人はかなり熱中するでしょ。ゲーム部分もしっかりと作られているから、アニメを見ていなかった人も楽しめると思うよ。

ぽけっとぷよぷよSUN

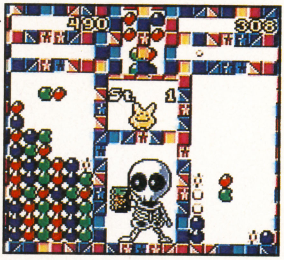
大連鎖を狙うための「折り返し」講座

ここがおもしろさの分かれめ。この「折り返し」さえできるようになれば、10連鎖なんて簡単に組める!?

●発売中●¥3,980●コンパイル●PZG●8M B

めざせ大連鎖!! 折り返しをマスターせよ!

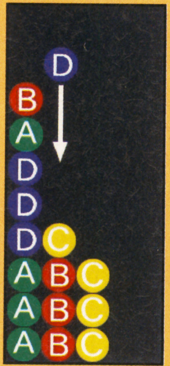
7連鎖以上の連鎖を狙うなら、「折り返し」と呼ばれるテクニックが必須となってくる。この「折り返し」をマスターすれば、大連鎖も夢ではなくなるぞ。というわけで、この「折り返し」を組むための方法を伝授しよう。これができるのとできないのとでは、『ぷよぷよ』の実力が決定的に違ってくる。そして、『ぷよぷよ』の真のおもしろさは、「折り返し」ができるようになってからわかる、といっても過言ではないのだ。何度も練習して、ぜひマスターしよう。そして『ぷよぷよ』の真のおもしろさを味わってほしい。



⬆とりあえず目標は10連鎖。まずは「折り返し」をマスターしよう。

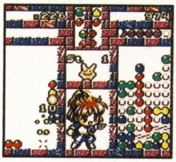
折り返しとは?

右の図のように、まず下段で左方向に連鎖が進み、左端で向きが変わり折り返すように右方向へ連鎖が進んでいくので「折り返し」と呼ばれる。この「折り返し」を作る上でのポイントは、AとC、そしてCとDのぷよの色をいっしょにしないこと。あとは、一番上のAのぷよにBの色のぷよを乗せるのを忘れないようにしよう。

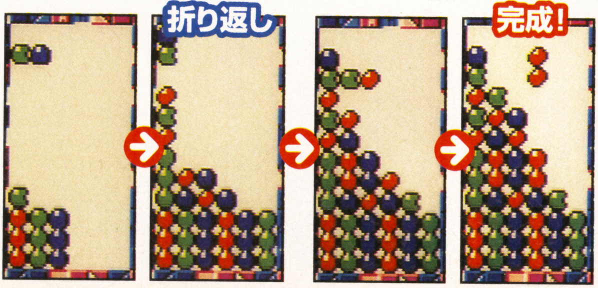


実践大連鎖講座 10連鎖も夢じゃない!?

実際に「折り返し」を使って、連鎖を組んでみよう。まず下段は「階段積み」で組んでいく。そして折り返しを組んだあと、上段は「カギ積み」で右へ向かって組んでいこう。ちなみに「カギ積み」とは、3段めのぷよを右どなりの色のぷよにし、それをはさみこむという形だ。上段をこの「カギ積み」にしているのは、上段と下段の真ん中にあるぷよを巻きこんで消したくないため。「階段積み」だと2列使って消すので、置けるぷよも限られてしまうのだ。この「折り返し」さえマスターすれば、10連鎖なんて簡単に組める。『ぷよぷよ』のおもしろさもさらに広がるぞ。

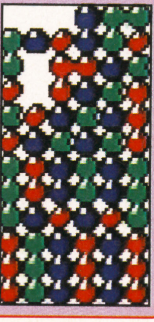


⬆10連鎖くらい、もう楽勝!?



さらに上をめざす人へ…

13連鎖以上をめざすなら「折り返し」を2つ組まなくてはならない。しかも、高いところまでぷよが積み上がっているため、ほとんど考えている余裕がないのだ。なので、頭のなかに理想形をたたきこみ、それにそう形で組んでいく、ということが必要になってくる。右にひとつの形を載せたので、参考にしてね。ちなみに理論上の最大連鎖数は19連鎖。まず不可能だと思うけど…。



Programmed by COMPILE ©SEGA ENTERPRISES, LTD.

このゲームのここが楽しい ▶ とにかく連鎖だ。大連鎖を決めたときの爽快感はまた格別だぞ。それをみなさんにも味わってもらいたくて書いたんだけど…とにかく、これを見て大連鎖ができるようになったよー、なんて方がいれば、これほどうれしいことはありません。おたより待ってます…くるのか(笑)?

グローカルヘキサイト

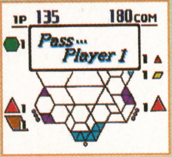
●発売中●¥3,980●NECインターチャネル●PZG●2M B

対戦で勝つための基礎知識

対戦で勝つためには、コマを置く場所をよく考えなければならない。ポイントを2つあげてみたので、これを参考にいろいろ工夫してみよう。

大きいコマは早く使う

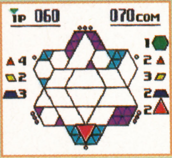
使いづらいコマは、大きい台形、ひし形、三角形。これらを後半まで残してしまうと置き場所がなくなってしまうので、早めに使おう。



⬆もはやなすすべなし。こんな状況は避けたい。

相手のコマを封じる

後半では得点が低くてもいいから、相手がコマを置けなくなるような場所に置こう。多少の点差なら、残ったコマの減点で逆転できるぞ。



⬆このように置けば相手のコマを封じられるぞ。

ロードス島戦記 英雄騎士伝GB

●発売中●¥3,980●トミー●RPG●8M B

カードバトルをマスターせよ

カードを使った独特の戦闘システムを理解しよう。「行動マット」に配置したカードの組み合わせにより結果が出るので、いかに早く有効な組み合わせを見つけるかが、勝負のカギだ。



⬆キャラ紹介を見て、得意な行動を確認しておこう。

カードの配置を考えよう

カードを配置した結果、ダメージを与えられればあとはそのままの配置でOK。もしダメージを受けてしまったら、すぐに配置を変えよう。



⬅並べ方のヒントが出る場合もあるぞ。



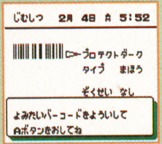
⬅早めに有効な組み合わせを探そう。

バーディガン

●発売中●¥5,500●タム●ETC●8M B

電撃系ゲーム雑誌の能力は?

メディアワークス発行の電撃系ゲーム雑誌の能力を調べてみたぞ。結果は以下のとおり。みんなもいろいろ試してみよう。



⬅最強のバーコードを探し出せ!

電撃NINTENDO64 4月号
エッグパワー:チャカナン HP:60/120
力:5/28 頭:5/22 丈夫:5/34 早さ:7/40
バーコードパワー:ダークネスワールド(魔法)属性:魔法

電撃PlayStation Vol.100
エッグパワー:オマメ HP:105/165
力:5/28 頭:5/34 丈夫:7/40 早さ:5/22
バーコードパワー:ビーストベノム(魔法) 属性:魔法

電撃Dreamcast VOL.7
エッグパワー:キノピー HP:95/155
力:7/40 頭:5/28 丈夫:5/34 早さ:5/22
バーコードパワー:ファイヤーボルト(魔法) 属性:魔法

電撃王 3月号
エッグパワー:オマメ HP:105/165
力:5/28 頭:5/34 丈夫:7/40 早さ:5/22
バーコードパワー:リフレクト(まほう) 属性:なし

麻雀クエスト

●発売中●¥3,980●J・ウイング●ETC●8M B

100勝をめざすためのキャラ育成法

キャラの育成は楽しいけど、勝ち続けていくのはなかなか大変。でも、育成のやり方によってはずいぶんとラクになるので、コツを説明しよう。

対局は2人打ちで

対局でトップにならないと、特技を覚えることはできない。「2人打ち」だと比較的トップをとりやすいので、これを選んでおこう。



⬆トップになったらライフよりも特技を奪おう。

役に立つ特技は?

おすすめは「ダイスウシー」。うまくいけば2倍役満以上も狙えるぞ。消費TPは多いが、それにみあうだけの価値はある。そのほかは右表を参照。

- ●チンロウトウ
- ●ダイサンゲン
- ●ツモマンズ
- ●ツモピンズ
- ●ツモソウズ
- ●リーチソク

©1997-1998 Gu Inc./GAJIN GLOCAL HEXCITE is a trademark of GAJIN and SHIPS Inc.©1998 NEC Interchannel, Ltd.
©1998 水野良・グループSNE・夏元雅人・百やしきれい/ロードス島戦記プロジェクト/テレビ東京©1998 TOMY ©1998 TAM ©1998 J・WING

はみだし攻略 『グローカルヘキサイト』六角形について:このコマは一辺の長さが短いので、置き場所にはそれほど困らない。急いで使う必要はないけど、最後まで残さないように。減点30はかなり痛い。

カラムー町は大さわぎ!

ポリンキーズとおかしな仲間たち

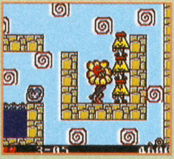
●発売中●¥3,980●スターフィッシュ●ACT●8M B S

伝説のお菓子を探すには?

ステージをクリアするためには、アイテムや敵などをうまく利用していかなければならない。最後までクリアして、伝説のお菓子を探し出そう。

アイテムを使う順番に注意

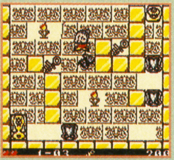
例えば3－5では、チビノワ➡スコーン➡ポリンキー➡スコーンの順に使っていく。何も考えずに使うとあとで困ってしまうので注意しよう。



⬆何も考えずに使うと、あとで困ることになるぞ。

敵も利用しよう

敵のなかには、上に乗ることができるやつもいる。敵を利用することで行けるようになる場所もあるのだ。うまく利用していこう。



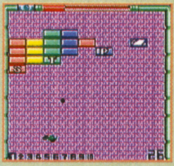
⬆敵に乗ることでさらに高い場所へ行けるぞ。

ポケットカラーブロック

●発売中●¥3,980●ボトムアップ●ETC●4M

ドラゴンの特徴をつかもう

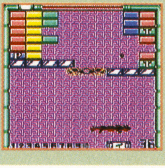
ボールを落としてしまうと、ドラゴンの体がどんどん短くなり、ボールを当てにくくなってしまう。特殊能力をうまく使って、なるべくボールを落とさないようにしよう。



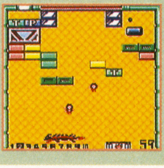
⬆こうなるとつらいので、なるべく落とさないように。

特殊能力を有効に活用しよう

ドラゴンゲージをためることで使用できる特殊能力は4つ。これらを、状況に応じて使い分けていくことがポイントだ。



⬅黒龍はこんなステージではかなり有効。



⬅障害物がなければ、赤龍で壊しまくれ!

フェアリーキティの開運辞典 妖精の国の占い修行

●発売中●¥3,980
●イマジニア●ETC●8M

キティちゃんの占いゲームが登場

妖精の国へ占い修行にやってきたキティちゃんを、立派な占い師に育てるのが目的のゲーム。占いをしたり、修行をすることでキティちゃんのレベルが上がり、今日の恋愛運、今月の全体運など、いろいろな占いができるようになるのだ。





⬆いろいろな占いを楽しむことができるぞ。

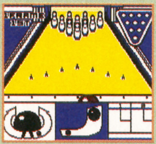
⬅レベルを上げりっぱな占い師に育てよう。

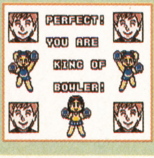
ポケットボウリング

●発売中●¥3,800
●アテナ●SPG●4M

ストライクをとるためのタイミングは?

うまくタイミングをつかんでしまえばパーフェクトも夢じゃない! というわけで、ほぼ確実にパーフェクトを取ることができるタイミングを伝授しよう。右の写真のようにセットすればOK。ちなみにキャラはMIKEを使用しているぞ。





⬆ボール位置だけは正確に合わせよう。

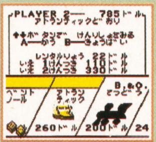
⬅パーフェクトめざしてがんばろう。

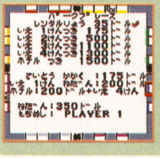
ゲームボーイ モノポリー

●発売中●¥4,500
●ハズブロージャパンリミテッド●ETC●8M B

同じ色の土地を独占しよう

同じ色の土地をすべて独占すれば、その色の土地のレンタル料が2倍になり、家やホテルを建てることができる。お金に余裕があれば、すぐに手に入れてしまおう。その土地に止まったプレイヤーから、多額のレンタル料を奪えるぞ。





⬆まずは同じ色の土地を独占しよう。

⬅家を建てれば、レンタル料が大幅にアップする。

©1998 STARFISH INC./DENTSU・TOPICS ©1998 BOTTOM UP CO.,LTD.©1998 Imagineer Co.,Ltd.
©サンリオキャラクター©1976,1998 SANRIO CO.,LTD.©1998 ATHENA CO.,LTD.©1998 PARKER BROTHERS

『ポケットカラーブロック』そのほかの特殊能力：青龍はタイムを止めることができるので、残りタイムが少ないときに使おう。白龍はボールの方向を変えられるが、使いどころが難しいかも。 はみだし攻略

GBカラーの実力はホンモノだ!!

日本でいちばん売れている携帯用ゲーム機といえば、なんといってもゲームボーイ（以下GB）だよね。そのカラー版がゲームボーイカラーなんだけど、「それって、画面に色がついただけなんでしょ？」って思っているキミ、かなり甘いぞ。もちろん画面がカラーになったのはスゴいことなんだけど、その中身もこれまでのGBと比べて、かなりパワーアップしているんだ。

まず、ゲーム機の心臓にあたるCPU。性能のよさを示すビット数は８ビットでこれまでと同じだけど、クロック数…つまりCPUが働くスピードが、なんと２倍になっているんだ。このスピードは２段階に切り替えられるようになっていて、現段階では２倍のスピードでCPUを働かすソフトは出ていない。これまでのGBでも遊べるように、今までと同じスピードで動くようにソフトが作られているからなんだ。このCPUの真の実力は、GBカラー専用としてソフトを作ったときに発揮されるってわけだね。

また、CPUだけじゃなく、GBカラーはカラー表示能力もピカイチ。画面は反射型TFTカラー液晶を使っていて、32,768色のなかから56色を同時に表示できる。さらに、画面スクロール時は、残像が残らないのだ。でも、ホントにスゴいのは、カラー表示がバックライトを使わないでも見やすいってこと。バックライトは液晶の裏側から光を当てて画面を見やすくする機能なんだけど、便利な代わりに電気をたくさん使う。GBカラーは見やすい液晶を採用することで、バックライトに使う電気を、プレイ時間を延ばすことに使っているんだ。カラー表示なのに、単３電池２本で約20時間も遊べる、っていうのはうれしいよね。

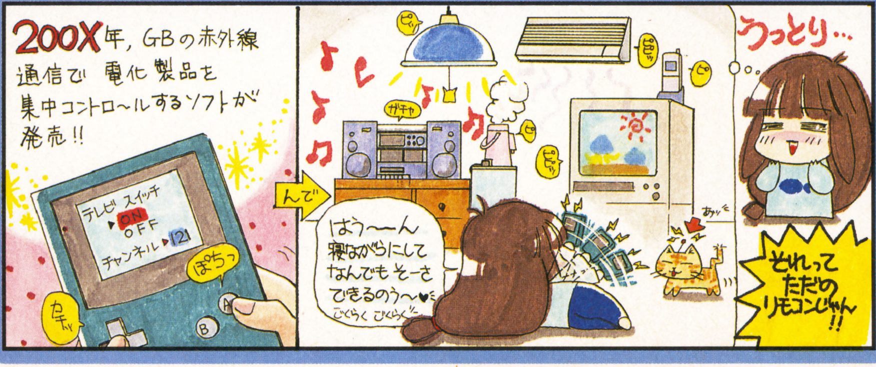
性能がスゴいだけじゃなくて、GBカラーにはいろんな機能が内蔵されている。たとえば、赤外線通信機能。これまでデータの交換には、ケーブルを使っていたわけだけど、それが本体だけでできるのはとてもラク。『ロボットポンコッツ』ではテレビのリモコンを利用するなど、赤外線を使ったおもしろい機能を備えているけど、こういった赤外線を使った仕掛けは、これから登場するソフトにもどんどん採用されていくんじゃないかな。

機能をフルに使ったソフトはまだ発売されていないけど、GBカラーはいろんな可能性を秘めたハード。この先、どんなソフトが登場するのか楽しみだね。



GBカラーのスペック

●CPU
　8ビット
●メモリ
　256バイト
●液晶
　160×144ドット
　反射型TFTカラー液晶
　32,768色中56色
●電源
　単３電池２本
●動作時間
　約20時間



イラスト／ぽわそん・だぶりる

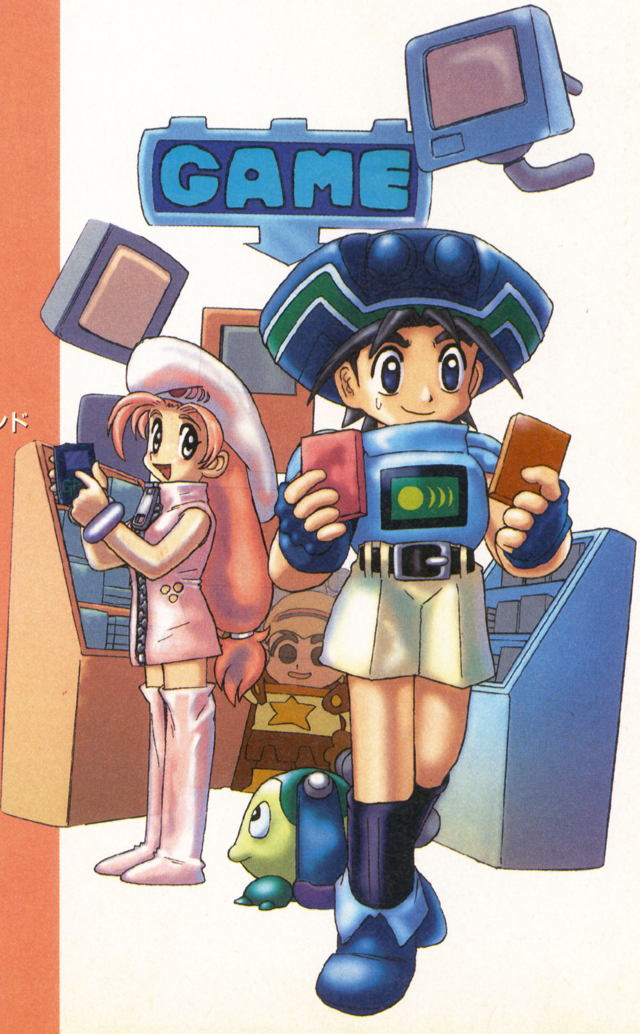
ゲームボーイカラー GB たっぷり紹介編

期待の最新ソフト

GBカラーの発売以降、新作ソフトがすごい勢いで増えている！　カラー機能を生かしたもの、振動ロムのもの、赤外線通信を使ったものなど、どれも気になるものばかり。このコーナーでそんな新作をチェックだ！

■ポヨンのダンジョンルーム
■バーガーバーガーポケット
■ポケット電車2
■王ドロボウJING ANGEL　DEVIL
■QuiQui（クイクイ）
■甲子園ポケット
■トップギアポケット
■決戦ビーストウォーズ ビースト戦士最強決定戦

■ポケモンカードGB
■化石創世リボーンⅡ モンスターディガー
■おはスタ やまちゃん&レイモンド
■人生ゲーム 友達たくさんつくろうよ!
■ハムスターパラダイス
■学級王ヤマザキ　ゲームボーイ版
■SD飛龍の拳EX
■プロ麻雀　極GBⅡ
■ドラえもんカート2
■ROX（ロックス）
■もんすたあ★レース2
■本格四人打麻雀　麻雀王



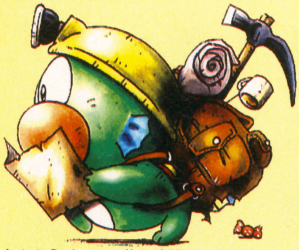
ポヨンのダンジョンルーム

●発売中●¥3,980●ハドソン●RPG●16M　B

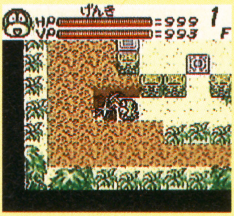
奪われた勇者の座を取り戻すために、『貝獣』シリーズの人気キャラ、ポヨンが旅立つ！

掘って掘って掘りまくる「穴掘りRPG」

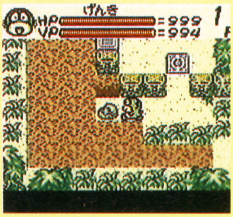
土で埋もれたダンジョンの中を、穴を掘って進む「穴掘りRPG」。土の中には、いろいろなアイテムが隠されているぞ。ポヨンの能力は、「パラメータアップの石」を使って成長させるのだ。通信ケーブルを使えば、対戦やアイテムの交換ができるぞ。



主人公●ポヨン：昔は仲間とともに大魔王を倒した強い貝獣だったのだが…。



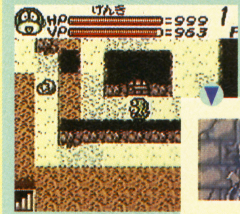
⬆土を掘っていくと、いろいろなものを発見できるぞ。



⬆「石」を発見！　モンスターを倒すことでも入手できるぞ。

秘密の「ルーム」を探せ！

ダンジョンを掘り進んでいくと、「ルーム」と呼ばれる不思議な部屋が出現することがある。この部屋の中には、ダンジョンの謎解きに関わるヒントをもった重要人物や、アイテムなどが隠れているのだ。ただし、中に何が隠されているのかは、入ってみるまでわからないのだ。

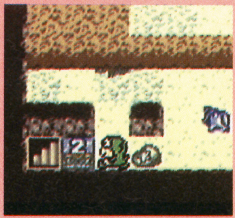




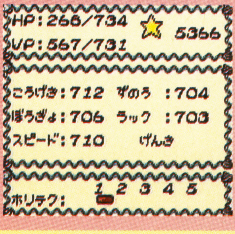
⬆ルーム発見！　さっそく中に入ってみよう。➡何が起こるかは入ってみないとわからない。

「ホリテクレベル」を上げよう！

ダンジョンの中には、数字が書かれたカベがある。このカベは、「ホリテクレベル」がその数字以上でないと壊せない。レベルを上げるには、スターを集めてルームにいるモグラじんに渡そう。



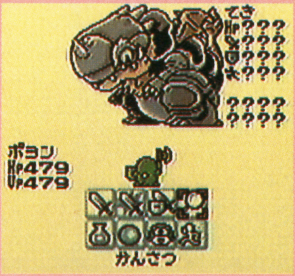
➡このカベは2と書いてあるので「ホリテクレベル」が2以上でないと壊せない。



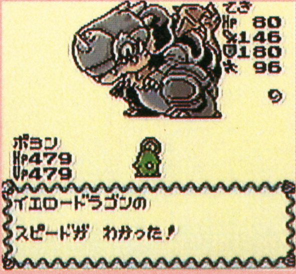
⬅今の数値ではカベが壊せないので、レベルを上げてからまた来よう。

敵を「かんさつ」し、能力や弱点を見抜け！

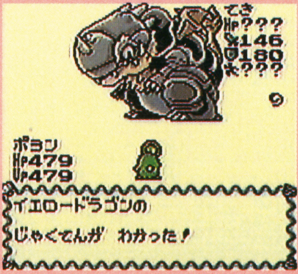
モンスターに遭遇したときには、むやみに戦うだけではなく、コマンドの「かんさつ」を使うことも大切なのだ。モンスターを「かんさつ」すれば、HPや攻撃力、弱点などを知ることができるぞ。これらのさまざまなデータをうまく活用することで、モンスターとの戦いも楽になるのだ。相手の能力を見極め、効果的な武器や魔法を使って、モンスターを打ち倒せ！



⬆初めて戦うモンスターは、まだ能力がわからない。「かんさつ」して調べよう。



⬆モンスターを「かんさつ」し、スピードの能力値がわかったぞ。



⬆弱点がわかったぞ！　あとはこの弱点を集中攻撃して倒そう。

©1999 HUDSON SOFT ©1994,99 BIRTHDAY

はみ出し情報　『ポヨン』召喚獣について：モンスターとの戦いを助けてくれる仲間、それが召喚獣だ。仲間にできる召喚獣は全部で24種類。ダンジョンの中を探して仲間にしよう。

バーガーバーガーポケット

●3月26日発売●¥3,800●ギャップス●SLG●8M

あの『バーガーバーガー』が、ボードゲームとなってGBに登場！ レシピ作りもちゃんと再現されているぞ。

ボードゲーム＋SLGでニューテイスト!?

ＰＳ版が人気のハンバーガーショップ経営ＳＬＧに、ボードゲームの要素が追加されて登場。新しいハンバーガーの開発、店舗の出店など、ほかのチェーン店と競争しながら街一番のチェーン店をめざそう。最大の楽しさであるハンバーガーのレシピ作りは、ＧＢ版でも健在。たくさんある食材をうまく組み合わせ、最高のハンバーガーを作ることができるかな？



⬆ルーレットを回してコマを進めよう。



➡最大で４人まで同時にプレイできるぞ。

レシピを作ろう

ハンバーガーにはさむ食材を決め、いかに人気となるハンバーガーを作るかが問題。まずは「食材カード」をたくさん集め、それを組み合わせてハンバーガーを作ろう。この食材の組み合わせが、店の人気に大きな影響を与えるぞ。RPの数値が、作ったハンバーガーの人気を表している。いろいろな組み合わせを試してみよう。





⬆食材カードを集めるのも、けっこうたいへんなのだ。

⬅組み合わせは無限大。自分だけのハンバーガーを作ろう。

さまざまなイベントが起こるのだ!

ゲーム中に発生するイベントも盛りだくさんだ。誰のハンバーガーが一番かを決める「バーガーコンテスト」などのほか、自分の店に止まったときには、専用の「イベント」コマンドで、店のイメージを左右するイベントが起こるのだ。グルメ番組で紹介されるなどのよいもののほかに、自分の身に災難が降りかかるイベントも……。

➡「さらち」に止まれば、お金を使って店を出店できるぞ。

⬇カードを使ってライバルのジャマもできる。

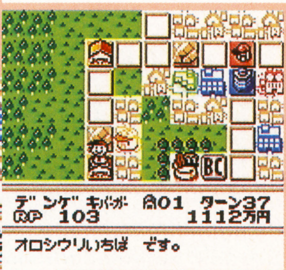






⬆バーガーコンテストで優勝すれば、多額の賞金が手に入るぞ。





⬅卸売り市場に止まれば、数枚の食材カードが手に入るのだ。

⬅自分の店に止まったら「イベント」コマンドだ。ライバルに差をつけよう。

©1999 GAPS INC./BIOX CO.,ltd.

『バーガーバーガー』追加情報：RPを上げるためには、とにかくたくさんハンバーガーを作ることが大事。いろいろ作ってみれば、あっと驚くような人気のハンバーガーができるかも……。 はみ出し情報

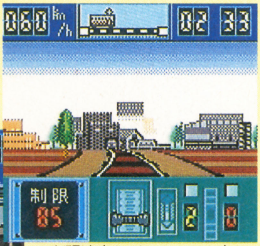
ポケット電車2

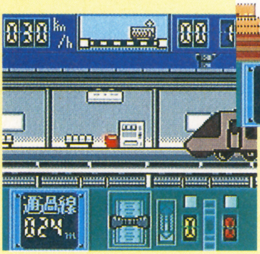
●3月26日発売●¥3,980●ココナッツジャパンエンターテイメント●ETC●8M

人気の電車運転ソフト第2弾が登場するぞ。いつでもどこでも運転手の気分を味わうことができるのだ。

新路線になった第2弾!

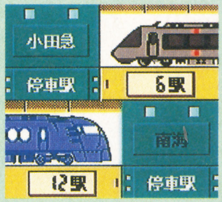
昨年10月に発売され好評を博した『ポケット電車』の第2弾が早くも登場するぞ。『2』では、「小田急ロマンスカー」と「南海ラピート」を運転することができるのだ。今回はGBカラー対応になったので、電車のカラーリングや風景などがカラフルかつリアルに再現されているぞ。また、スペシャルステージなど、走ることができる路線が増えたので、長い間遊ぶことができるのだ。





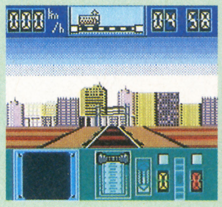
⬆制限速度などのルールを守りながら、時間内に次の駅をめざそう。
⬅駅構内や高架、鉄橋、トンネル走行時は、サイドビュー画面になるぞ。

「小田原線」と「空港線」を運転できる



⬆はじめは小田急ロマンスカーと南海ラピートを選択できるぞ。

ロマンスカーで小田急小田原線の新宿～箱根湯本、ラピートで南海空港線のなんば～関西空港を往復する。マスコンの形もロマンスカーとラピートでは違うので、操作方法が2種類あるぞ。



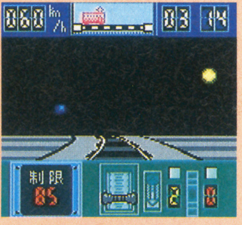
⬆これはロマンスカーのマスコン。操作は簡単だ。



⬆こちらはラピートのマスコン。操作がちょっと難しいぞ。

メトロモードで操作になれよう

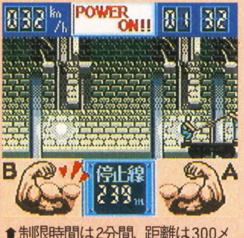
操作になれるための、初心者モードが用意されたぞ。大森～品川～白金～代官山～表参道の間を走る、オリジナルの地下鉄路線を走って練習する。マスコンはロマンスカーと同じだ。まずはこのモードで練習して、運転のコツをつかもう。



⬆時間的に余裕があるので、急ぐ必要はない。駅の数も少ないので、練習には最適。

ボーナスゲームもあるぞ

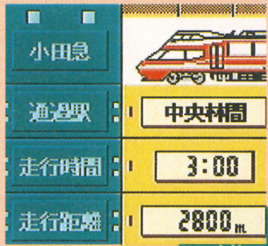
前作でも人気だった、トロッコを走らせるボーナスゲーム。ある駅に止まると、このゲームが始まるぞ。トロッコはA・Bボタンを交互にタイミングよく連打すると前に進む。ブレーキがないので、うまく止まれるようにスピードを調節しよう。



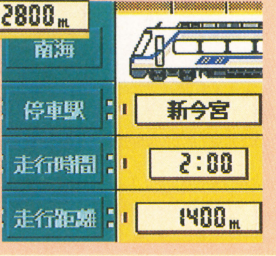
⬆制限時間は2分間、距離は300メートルだ。あせらず慎重に操作しよう。

スペシャルステージ登場!

小田急線、南海線にはそれぞれスペシャルステージが用意されている。小田原線、空港線を運転再開4回以内でうまく往復することができれば、スペシャルステージに進めるのだ。小田急線のスペシャルステージは、相模大野～片瀬江ノ島間を走る江ノ島線。南海線のスペシャルステージは、なんば～橋本の間の高野線だ。さらに、この江ノ島線と高野線の両方をうまくクリアすれば、最後のスペシャルステージである、「ヨーロッパ弾丸特急」を運転することができるのだ。



⬆小田急江ノ島線の、相模大野～片瀬江ノ島間を、10000系の「ロマンスカー」で走行。



➡南海高野線の、なんば～橋本間を、「特急りんかん」で走行するのだ。

©1999 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.

はみ出し情報 『ポケ電2』追加情報：登場する車両は、小田急線から10000系、20000系、30000系のロマンスカー。そして南海線からラピート、りんかん、こうや。以上の6種類だ。

王ドロボウJING ANGEL・DEVIL

ともに●発売中●¥3,980●メサイヤ●RPG●8M B

「王ドロボウＪＩＮＧ」が育成RPGとなって登場。「アクアヴィタエの海」に秘められた謎を解き明かせるか？

「王ドロボウＪＩＮＧ」GBに見参!!



主人公 ジン

星さえ盗むといわれる、伝説の王ドロボウの末えい。

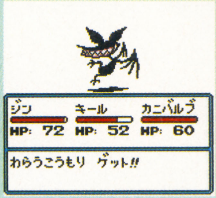
人気コミック「王ドロボウＪＩＮＧ」が育成ＲＰＧとなって登場したぞ。モンスターとは戦うだけでなく、仲間にして育成し、協力しながら冒険していくことが必要なのだ。モンスターたちの力を借りて、お宝を盗み出せ！

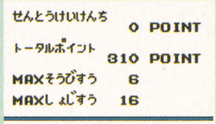


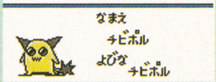
⬆これが冒険の舞台となる「アクアヴィタエの海」だ。

モンスターを仲間にしよう

登場するモンスターは200種類以上。イベントで敵に勝利するか、モンスターを説得するか、ショップで買うことにより仲間にできるぞ。また、クラスチェンジして変身するモンスターや、合体して誕生するモンスターもいるのだ。原作に出てきたものだけではなく、GB版オリジナルのモンスターもたくさん登場するぞ。



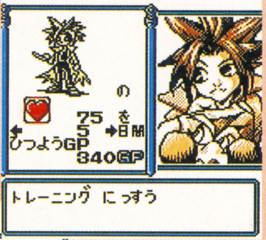




⬆ペット戦闘は、お互いのモンスターを賭けて勝負する。
➡何体のモンスターと出会うことができるかな？

トレーニングでパワーアップ!

仲間にしたモンスターは、トレーニングすることで思いのままに育てられるのだ。体力（HP）やスピードなどの、モンスターの上げたいパラメータと日数を選んでトレーニングする。ただし、トレーニングすることによって、ほかのパラメータも影響を受けてしまうので（体力を上げようとすると逆にスピードが落ちてしまうなど）、よく考えて効率よくトレーニングを行うようにしよう。なお、トレーニングするにはけっこうお金がかかるので、初めのうちはジンとキールを重点的に育てるといいぞ。



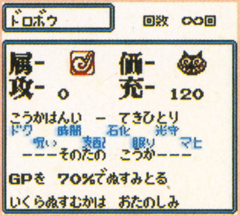
⬆まずはトレーニングするキャラクターと、上げたいパラメータ、日数を選ぶのだ。



⬅トレーニングが終了すると、その結果が表示される。思いのままに育てられるのだ。

能力（技）について

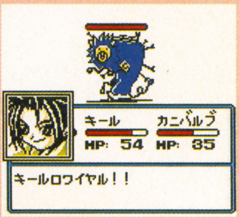
能力の発動時間は、スピードと連動している。つまり、発動時間が50の技ならば、スピードを50以上にすれば、１ターンめに使えるのだ。発動に時間がかかる強力な技も、スピードを上げることですぐに発動できるぞ。



⬆スピードが、技の発動時間（充のらん）以上なら、１ターンで発動することができるのだ。

トリニティ発動!

ある特定の３体のモンスターを戦闘に参加させると、三位一体技（トリニティ）を使うことができるのだ。３名で使用するだけあって、どれも強力な技ばかり。うまく使うことで、戦闘がとてもラクになるのだ。



⬆キールロワイヤルさく裂！ この技だけは、ジンとキールの２名で使用するのだ。

©熊倉裕一／講談社©1999 NCS

はみ出し情報

『ＪＩＮＧ』追加情報：モンスターカジノには、ジンの特殊能力「ドロボウ」でお金を盗める。スピードを120まで上げれば１ターンで使えるので、敵から盗みまくろう。

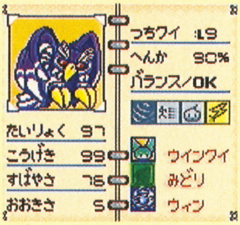
Qui Qui（クイクイ）

●3月26日発売●¥3,980●魔法株式会社●SLG●8M B

銀河最強を決める大会「ギャラクシーワン」。かわいいクイクイを進化させ、この大会で銀河最強となろう。

銀河最強の「クイクイ」を育てよう

銀河最強のモンスターを決める大会「ギャラクシーワン」に参加し、大会の制覇をめざす育成SLG。主人公の育てるクイクイは、トレーニングによって成長し、さらに進化ビームを浴びることでさまざまなモンスターに進化するのだ。



⬆クイクイをどんどん成長させ、銀河最強をめざそう。

赤外線通信で対戦できる

GBカラー初、なんと本体の赤外線通信を使って対戦することができるのだ。通信ケーブルがなくても、GB本体を近づけるだけで対戦プレイOK！

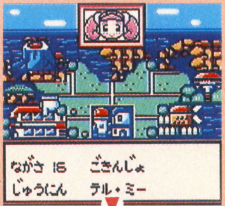


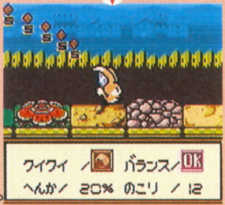
⬅もちろん通信ケーブルでも対戦できるぞ。

クイクイはトレーニングで成長する

トレーニングはトレーニング・ロードで行う。ここに環境パネルを配置し、その上を歩かせることによって、クイクイは成長していくのだ。パネルには水、土、緑の3つの属性があり、水は体力、土は攻撃力、緑は素早さを成長させるぞ。このパネルの並べ方によって能力値の成長が決まってくる。例えば「水水土土」なら体力と攻撃力が1点上昇し、「水水水水」なら体力が5点上昇するのだ。

⬇ロードの長さが、パネルを置ける枚数になっているぞ。





⬆パネルの並べ方によって、能力値の成長が決まるぞ。

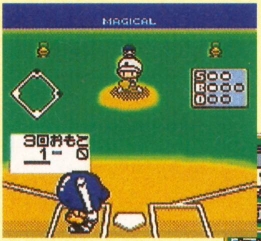
甲子園ポケット

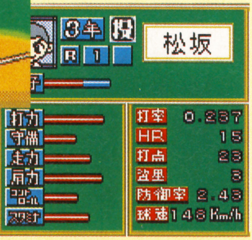
●発売中●¥3,980●魔法株式会社●SLG●8M B

名作野球ゲーム『甲子園』が、GBで登場！ 全国4,000校の中から1校を選び、頂点をめざそう。

甲子園をめざせ!

熱血の高校野球ゲームがGBで登場。なんと、全国4,000校のデータを完全収録しているのだ。このなかから1校を選び、甲子園制覇をめざそう。ピッチャーの投球フォームやユニフォームなどを自分の好きなように設定できる、多彩なエディット機能もあるぞ。また、赤外線通信機能を使った「転校モード」で、育てたキャラクターを交換することができるのだ。





⬆見ためはかわいいけれど、本格的な野球ゲーム。めざせ春夏連覇！

➡多彩なエディット機能で、自分の好みの選手を育てることができるぞ。

イベントも盛りだくさん!

入学式、春の練習試合、地方大会、甲子園出場イベント、卒業式など、高校3年間を盛り上げる多彩なイベントが用意されている。もちろん、かわいいマネージャーも登場するぞ。



⬆この娘がマネージャーだ。

全国4,000校完全収録!

全国4,000校のデータを完全収録！ 自分の高校を選んで甲子園をめざす、というような遊び方ができ、感情移入もバッチリ。各校の強さも「報知高校野球」誌の協力で決められている。



⬆どこかで見たような名前が。

©1999 魔法株式会社

はみ出し情報 『クイクイ』進化について：トレーニングすると進化率もアップする。これが100%を超えると、クイクイは進化することができるのだ。進化によって身につく特徴をうまく組み合わせて育てよう。

トップギアポケット

●4月23日発売●¥4,500●ケムコ●RCG●8M　B　R

あの『トップギア』がGBに登場！初のGBカラー専用ソフトで、しかも振動ロムなのだ。

※このソフトはGBカラー以外ではプレイできません。

N64でおなじみの『トップギア・ラリー』がGBで登場！

N64版ではリアル路線を追求していた『トップギア』が、SDキャラになってGBに登場。8台の敵車と競いながら、さまざまなコースを走り抜けよう。入賞する順位によって、次のコースに進めるかどうかが決まるぞ。振動ロム採用なのでコースからはみ出た際などに振動するのだ。通信ケーブルを使えば、対戦プレイもできるぞ。





⬆マシンにはそれぞれ特徴がある。コースに合わせて選んでいこう。
➡コースは、ジャングル、デザート、サバンナなど、8種類用意されているぞ。

バラエティ豊富なコースを紹介

ジャングル



⬆入り組んだ形のコース。ショートカットも多い？

ナイトタウン



⬆静かな夜の町を疾走するコース。

スノーランド



⬆雪の中のコース。すべりやすいので注意しよう。

グラスランド



⬆どこまでも続く草原の中を走るコース。

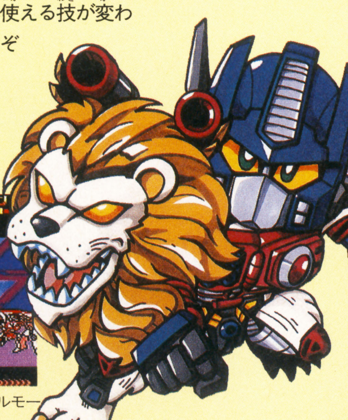
決闘ビーストウォーズ ビースト戦士最強決定戦

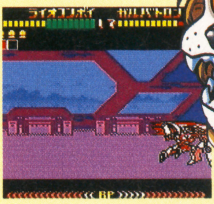
●3月19日発売●¥3,680●タカラ●ACT●8M　S

トランスフォームできるビーストたちの設定を生かした格闘ゲーム！　プリンタを使ったおまけも充実しているぞ。

ビースト戦士たちの熱いバトルが始まる！

アニメなどで大人気のビーストウォーズがGBに登場するぞ。ライオコンボイやガルバトロンといった、ビースト戦士たちがくり広げる格闘ACTなのだ。ビーストモード、バトルモードでそれぞれ使える技が変わってくるので、それぞれの特徴を生かしてうまく戦っていくことが重要となってくるのだ。

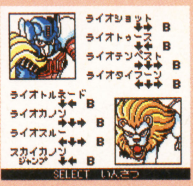




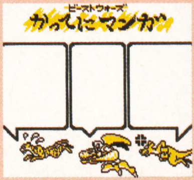
⬆ビーストモードとバトルモードをうまく使い分けよう。

ポケットプリンタで楽しもう！

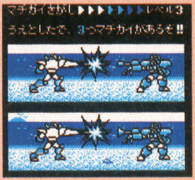
このゲームは、ポケットプリンタに対応している。技の一覧表、ビーストメモシール、かってにマンガ、間違い探しなど、いろいろなものをプリントすることができるのだ。



⬆各キャラクターの技一覧表をプリントできるぞ。



⬆吹き出しにセリフを書きこんで、マンガを作ろう！



⬆ビーストウォーズの間違い探し。5種類あるぞ。

©1999 KEMCO ©1998 T.P.C.／Takara／テレビ東京／葦プロ／NAS

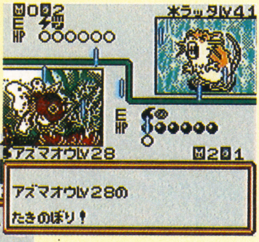
『ビーストウォーズ』パスワード：実は、技一覧表以外のシールは、どこかで手に入れられるパスワードを入力しないと登場しないおまけ機能なのだ。　はみ出し情報

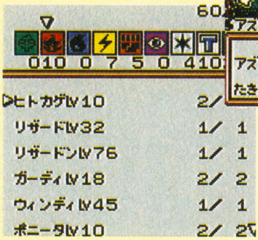
ポケモンカードGB

●発売中●¥3,500●任天堂●ETC●8M B

ポケモンカードバトルがGBになった！

全国で500万人ものユーザーが楽しんでいる「ポケットモンスターカードゲーム」をGBで遊ぼう！ 集める、作戦を練る、対戦する、交換するといったカードの要素があますところなく再現されているぞ。カードは全部で200種類以上。各地にいるカードトレーナーとの対戦に勝利してカードを手に入れ、最強のデッキを作り上げよう。初心者でも、親切なレクチャー対戦や簡単操作で、すぐに遊べるようになるぞ。





⬆エネルギーカードを使ってエネルギーをため、相手のポケモンを攻撃だ。

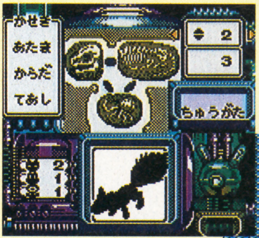
⬅60枚で構成されたカードの組み合わせをデッキと呼ぶ。自分だけのデッキを作ろう。

化石創世リボーンⅡ モンスターディガー

●発売中●¥3,980●スターフィッシュ●RPG●8M B S

化石を集めて未知の生物を蘇生させよう

化石収集RPGの第2弾が、さまざまな新要素を追加して登場。『2』では、化石を組み合わせるときにいくつ使うのかを決められるようになり、合成の幅が広がったぞ。戦闘システムは、戦闘に入ったときのキャラの向きで有利不利が決まり、ダメージ量が変化したり、属性の相性などの要素も追加され、戦略性がアップした。また、友情パラメータが追加され、モンスターを酷使していると、どこかへ逃げてしまうのだ。





⬆リボーンマシン。化石の属性、組み合わせ、個数によりさまざまな生物が復活する。

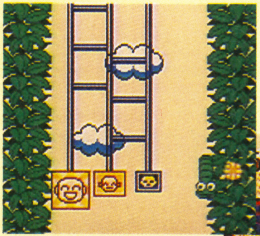
➡戦闘はキャラの向きで有利不利が変わる。ダンジョンの地形もよく考えよう。

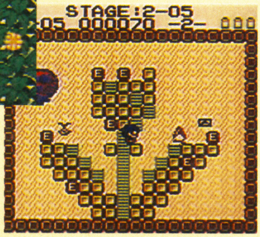
おはスタ やまちゃん&レイモンド

●発売中●¥3,800●エポック社●PZG●2M

人気番組「おはスタ」がGBで登場

朝の人気TV番組「おはスタ」でおなじみの、やまちゃん&レイモンドが大活躍するPZGが登場するぞ。「おはの水博士」にとらわれた「おはガール」を救出するため、さまざまな敵やトラップが待ち受ける全60ステージの大要塞を攻略するのだ。途中には、ボーナス面やボス戦も用意されているぞ。また、隠しステージもたくさん用意されているのだ。通信ケーブルを使えば、友だちと対戦プレイを楽しめるぞ。





⬆おなじみの「アミダカダブラ」で、今日の運勢を占うことができるぞ。

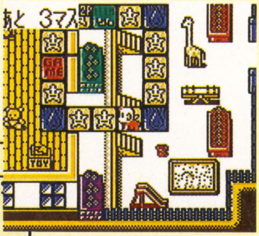
➡ハシゴを登ったり、飛び降りたりしながら、アイテムを集めていこう。

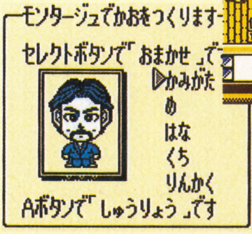
人生ゲーム 友達たくさんつくろうよ！

●4月下旬発売予定●¥3,980●タカラ●ETC●8M B S

新システム採用でGB版が登場

前作のGB版『人生ゲーム』はボードゲームを忠実に再現していたが、今回はSFCやPSで好評のシステムを採用している。プレイヤーはモンタージュで自分のキャラを作成し、赤ちゃんから人生をスタート。知力、センスなどの能力を成長させながら、進学、就職などのイベントをクリアし、億万長者をめざすのだ。作ったモンタージュは、50人まで記録でき、ポケットプリンタでプリントすることもできるのだ。





⬆さまざまイベントをうまく乗り越えて、億万長者をめざすのだ。

⬅目や鼻、口などのパーツを組み合わせて、自分の好みのキャラを作れるぞ。

©1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. 協力：メディアファクトリー ©1999 STARFISH INC. ©SHO-PRO・テレビ東京©EPOCH CO.,LTD. ©TAKARA CO.,LTD／Kim Sherbet 1999

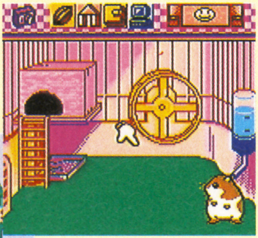
はみだし情報 『人生ゲーム』お友達ファイル：作ったモンタージュを50人まで記録できる「お友達ファイル」。名前、性別、誕生日、血液型、電話番号といったデータも記録することができるぞ。

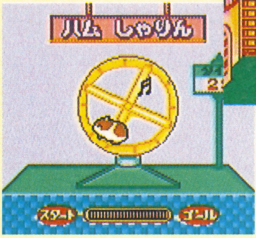
ハムスターパラダイス

●発売中●¥3,980●アトラス●ETC●8M B

かわいいハムスターを育てよう

かわいいハムスターを飼っている気分が、手軽に味わえるゲームなのだ。巣箱の中を駆け回るハムスターの姿はまるで本物そっくりで、とってもかわいらしいぞ。きちんとエサを与えて、適度な運動と遊びを行えば、ハムスターは元気に育っていく。大きくなったら、お見合いをして赤ちゃんを産ませることもできるのだ。通信ケーブルを使えば、友だちのハムスターとお見合いをしたり、対戦ゲームが楽しめるぞ。





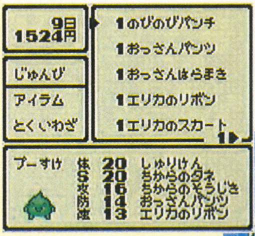
⬆これが飼育画面。アイコンを使って、ハムスターの世話をするのだ。
⬅ミニゲームをうまくクリアすれば、ハムスターもさらに成長していくぞ。

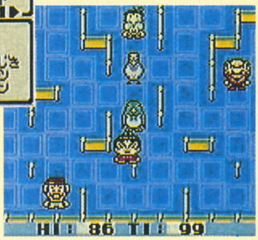
学級王ヤマザキ ゲームボーイ版

●4月2日発売●¥3,980●コーエー●SLG●8M B

「学級王ヤマザキ」がGBに登場!

大人気連載中のコミック「学級王ヤマザキ」がGBで登場。ゲームの目的は最強の「プー助」を育てること。5つのアクションゲームに挑戦すると、その成績によってプー助の能力を上げるアイテムが手に入る。また、ゲーム内の戦闘に勝つと「プー助ミサイル」など32種類の得意技を覚えることもできるぞ。育てたプー助は、通信ケーブルで友だちと対戦させることができる。誰にも負けないプー助を育てよう。





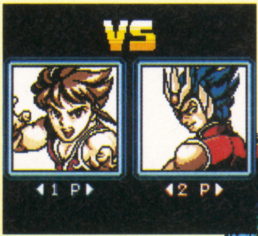
⬆これがプー助。どの能力を上げるかによって、その後の成長の仕方が変わってくるぞ。
➡5つのゲームのうちのひとつ、「迷路」に挑戦! ヤマザキ軍団を集めるのだ。

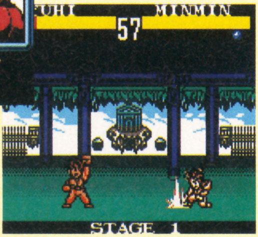
SD飛龍の拳EX

●4月2日発売●¥3,900●カルチャーブレーン●ACT●8M

『SD飛龍の拳』がGBで登場!

『飛龍の拳』が、ディフォルメされてGBに登場だ。総勢19人にもおよぶ、おなじみのキャラたちが白熱のバトルをくり広げる格闘ACT。豪快な必殺技や、一発逆転の秘奥義までバッチリ再現されているぞ。また、『飛龍の拳』独自のシステムであるSD(スーパーディフェンス)やST(スーパーテクニック)なども移植されているのだ。GBとはいっても、『飛龍の拳』ならではの熱いバトルを、手軽に楽しむことができるぞ。





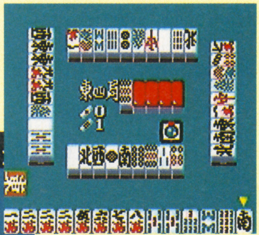
⬆総勢19人の個性あふれるキャラクターが、白熱のバトルをくり広げる!
➡GBとはいっても『飛龍の拳』ならではの演出が盛りだくさんなのだ。

プロ麻雀 極GB II

●3月19日発売●¥4,200●アテナ●ETC●8M B

本格派麻雀ゲームの最新作が登場

リアルな強さで定評のある『プロ麻雀 極』シリーズの最新作。GBでもカラーになって、より見やすく、そしてキレイな画面になっているぞ。十番勝負やタイトル戦、極GB II道場(点数計算クイズなど)といった、多彩なモードが用意されている。また、ある条件をクリアすることで隠しモードが出現するなど、長く遊べるよう細かい部分まで作りこまれた麻雀ゲームなのだ。通信ケーブルで、対戦も楽しめるぞ。





⬆4人打ち本格派麻雀。オートセーブなのでいつでも中断可能。インチキはできないぞ。
⬅12人のプロ雀士たちが登場する。もちろん実在の人物で、個性派ぞろいなのだ。

©ATLUS 1999 ©樫本学ヴ・小学館・SHO-PRO・テレビ東京 ©1999 KOEI CO.,Ltd. ©1999 CULTURE BRAIN ©Athena 1999

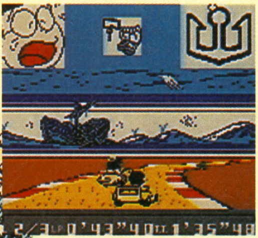
『飛龍の拳』SDとST:相手の上段攻撃をひきつけてガードすれば攻撃をつかめ、この状態から攻撃するのがSD。相手の攻撃をかわしてからすかさず攻撃に転じるカウンター技がSTだ。 **はみだし情報**

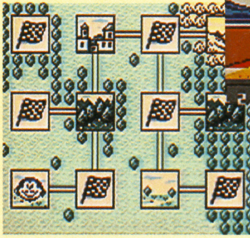
ドラえもんカート２

●発売中●¥3,980●エポック社●RCG●8M B S

ドラちゃんのマシンで優勝を狙え！

アイテムを使ったかけひきが楽しい、おもしろRCGがまたまた登場。今回は、平地・空・海・氷と走ることができるコースの数が増えたので、バトルはますます熱くなっているぞ。また、このシリーズ最大の特徴ともいえる「ひみつ道具」は、129＋３コと大増量!! しかも、そのなかにはレースに勝つだけでは入手できない道具もあるのだ。すべての道具を手に入れて、図鑑を完成させる楽しみもアップしているぞ。





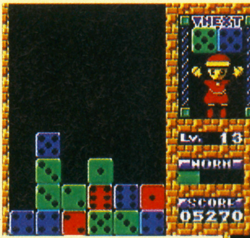
⬆レースの状況によって、フェイスウインドウでの表情が変わるぞ。
⬅このようなマップを移動しながら、レースを進めていくのだ。

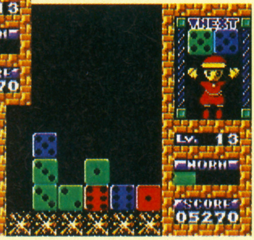
ROX

●発売中●¥3,980●アルトロン●PZG●2M

はさんで消す新感覚パズルが登場

サイコロ型のブロックを使った新しいタイプの落ちものPZG。同じ目のブロック２コで、間にその目の数と同じ数（４と４なら間に４つ）のブロックをはさめば、消すことができるのだ。２コ１組で落ちてくるブロックの目の数を素早く正確に判断しよう。モードは、与えられたノルマをクリアしてレベル20をめざす「ノルマ」と、ひたすらブロックを消していく「エンドレス」の、２つのモードが用意されているぞ。





⬆同じ目のブロック２つの間に、その目と同じ数のブロックをはさめば……。
➡同じ色なら間のブロックもすべて消え、違う色ならはさんだ２つだけが消えるのだ。

もんすたあ★レース２

●発売中●¥3,980●コーエー●RPG●8M B S

『２』は総勢200体が登場！

集めたモンスターを育てて、レースで競争させる育成RPGがまたまた帰ってきた！ 今回登場するモンスターは、新たに92体追加され、全部で200体となった。さらに、進化したりミックスしたときに、モンスターの特技を継承できるようになっていたりと、新要素が満載なのだ。通信ケーブルで、前作で育てたモンスターを『２』に移して使うこともできる。いろいろなモンスターを集めて、最速のモンスターを育てよう。





⬆マップ画面の視点がななめ見下ろし型となり、ガラリと雰囲気が変わった『２』。
➡モンスターには得意とする地形があるなどの特徴がある。よく考えてレースに挑もう。

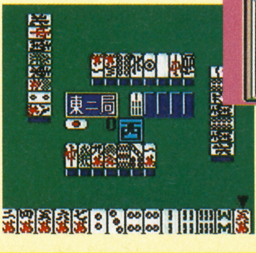
本格四人打麻雀 麻雀王

●発売中●¥2,980●童●ETC●8M B

本格的に麻雀するならこのソフトだ！

いかさま要素はいっさいナシの、本格的麻雀ソフト。２種類のモードが用意されていて、ストーリーモードの「修行の旅」では、〝麻雀王〟になるために日本全国を旅して、行く先々で麻雀の腕をみがくのだ。もちろん、対局はすべて４人打ち。思考ルーチンがしっかり作られているので、麻雀好きな人も満足のいく対局が楽しめるぞ。もうひとつの「フリー対局」モードでは、自分好みのルールで対局することが可能だ。





⬆「修行の旅」モード。日本各地で出会うライバルたちは、強敵ばかりなのだ。
⬅フリー対局では、アカハイを入れたりと自分に合ったルールで対局できる。

©藤子プロ・小学館・テレビ朝日 ©1999 EPOCH CO.,LTD. ©1998 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED. ©1999 KOEI CO.,LTD. ©1999 Warashi Inc.

はみだし情報 『ROX』はブロックどうしをはさむときに色が関係するので、GBカラーはもってこいのハード。『ドクターマリオ』など、色が重要なカギを握るPZGをGBカラーで遊び直すのもいいかも。

新作ソフト発売日リスト

本誌発売時点で発売予定の新作ソフトをまとめて掲載！　今後購入予定のソフトをチェックしておこう。

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー名	形態
3月19日(金)	プロ麻雀　極GB II	ETC	¥4,200	アテナ	B
	女神転生外伝Last Bible	RPG	¥3,980	アトラス	B
	カードキャプターさくら いつもさくらちゃんといっしょ	ETC	¥4,380	MTO	B　S
	決闘ビーストウォーズ　ビースト戦士最強決定戦	ACT	¥3,680	タカラ	S
	大貝獣物語 ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーンII	ETC	¥3,980	ハドソン	B
	将棋2	ETC	¥3,480	ポニーキャニオン	
3月26日(金)	加藤一二三九段の将棋入門	ETC	¥3,200	カルチャーブレーン	
	坂田吾朗九段の連珠入門	ETC	¥3,200	カルチャーブレーン	
	バーガーバーガーポケット	SLG	¥3,800	ギャップス	
	ポケット電車2	ETC	¥3,980	ココナッツジャパンエンターテイメント	
	QuiQui	SLG	¥3,980	魔法株式会社	B
	チェックメイト	ETC	¥3,980	アルトロン	
4月1日(木)	パワプロクンポケット	SPG	¥4,500	コナミ	B
4月2日(金)	SD飛龍の拳EX	ACT	¥3,900	カルチャーブレーン	
	学級王ヤマザキ　ゲームボーイ版	SLG	¥3,980	コーエー	
	信長の野望　ゲームボーイ版2	SLG	¥4,800	コーエー	B
4月9日(金)	プロ麻雀「兵」GB	ETC	¥3,900	カルチャーブレーン	B　S
4月14日(水)	ポケモンピンボール	ETC	¥3,800	任天堂	R
4月16日(金)	女神転生外伝Last Bible 2	RPG	¥3,980	アトラス	B
4月23日(金)	トップギアポケット	RCG	¥4,500	ケムコ	B　R
	パチパチパチス朗　ニューパルサー編	ETC	¥3,980	スターフィッシュ	B
	リアルプロ野球	SPG	¥3,980	ナツメ	B
4月28日(水)	シャドウゲイト リターン	AVG	¥3,980	ケムコ	B
	ディノブリーダー3	SLG	¥4,800	J・ウイング	B　S
	花さか天使テンテンくんのビートブレイカー	PZG	¥4,300(予)	コナミ	
	ポケットGＩステイブル	SLG	¥4,300(予)	コナミ	
4月下旬	人生ゲーム　友達たくさんつくろうよ!	ETC	¥3,980	タカラ	B　S
4月予定	ゴルフDEおはスタ	SPG	¥3,980(予)	エポック社	
	白江七段の囲碁入門	ETC	¥3,200	カルチャーブレーン	
	ファミリートランプゲーム	ETC	¥3,200	カルチャーブレーン	
5月13日(予)	It's a ワールドラリー	RCG	¥4,300(予)	コナミ	
5月予定	ウルトラベースボールGB（仮称）	SPG	¥3,900(予)	カルチャーブレーン	B
	あにまるぶりーだー3	SLG	¥4,800(予)	J・ウイング	B　S
	漢字BOY	ETC	¥4,800(予)	J・ウイング	S
春予定	ハローキティのマジカルミュージアム	PZG	¥3,500	イマジニア	B　S
	バックスバニー クレイジーキャッスル3	ACT	¥3,980	ケムコ	
	アザーライフアザードリームスGB	RPG	¥4,300	コナミ	
	トラック&フィールドGB	SPG	価格未定	コナミ	
	ワールドサッカーGB 2（仮称）	SPG	価格未定	コナミ	
	ブラックオニキスGB(仮称)	RPG	価格未定	BPS	B
6月上旬	SD飛龍の拳伝説GB	ACT	¥3,900(予)	カルチャーブレーン	
6月予定	シェラザード外伝	RPG	¥3,900	カルチャーブレーン	B
	スーパーチャイニーズファイターDX	ACT	¥3,900	カルチャーブレーン	
	ポケットモンスター金	RPG	¥3,500	任天堂	B
	ポケットモンスター銀	RPG	¥3,500	任天堂	B
	きせかえ物語	ETC	価格未定	パックインソフト	
発売日未定	ハローキティのパズルコレクション(仮称)	PZG	¥3,500	イマジニア	
	走れ!ボクの馬（仮称）	SLG	¥3,900	カルチャーブレーン	B
	飛龍の拳コレクションGB	ACT	価格未定	カルチャーブレーン	
	スパイvsスパイ	ACT	価格未定	ケムコ	
	銃鋼戦記バレットバトラーズ（仮称）	RPG	価格未定	コナミ	
	プチカラット	PZG	価格未定	タイトー	
	ドンキーコングランド2	ACT	価格未定	任天堂	
	ベイブレード	ETC	価格未定	ハドソン	B
	ポケットファミリーGB 2	ETC	価格未定	ハドソン	B

はみだし情報

新作追加情報：任天堂は『GBギャラリー3』を発表。『マリオブラザーズ』『ドンキーコングJR.』『グリーンハウス』など5作品を収録。価格は¥3,500で、発売日は5月以降の予定だ。

ますます増える N64ソフトとのリンク

「GBとN64をリンクさせる」という構想は、GBカラーが発売される前からあったものだ。でも、ふたつのハードをリンクさせるってどういうことなのか。簡単にいうと、GBのソフトをプレイして育てたキャラのデータなどを、N64のゲームに持ちこんで遊んじゃおうってこと。もちろん、N64からGBへ、ってパターンもあるよね。ひとつのデータをふたつのハードで、要するにどこでも楽しんじゃおうってことなんだ。

この考え方は、じつは近ごろ話題の「ポケットステーション」とか「ビジュアルメモリ」にも生かされている。

〈GBとN64がリンク〉
①GB『GBウォーズ2』のマップのつづきを、発売予定のN64『64ウォーズ』でプレイする。
②N64『64ウォーズ』のマップのつづきをGB『GBウォーズ2』でプレイする。

〈ポケットステーションとPSがリンク〉
①PS『ストリートファイターZERO 3』から、ポケットステーションにデータを移して遊ぶ。
②ポケットステーションで育てたキャラのデータを、もう一度PSに戻してプレイする。

ホラ、同じでしょ？　さらにドリームキャストとの接続が予定されているネオジオポケットに至っては、ソフトさえそろえばまったく同じ条件になっちゃうんだ。こうやって考えてみると、どうやらゲーム業界は今、「家庭用ゲーム機と携帯用ゲーム機のリンク」が大きな流れになっているようだ。

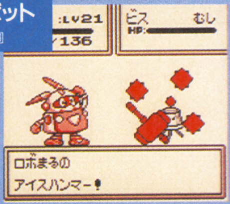
GBとN64では、これまで『ポケモン』と『ポケモンスタジアム』の間でリンクが実現されている。さらに、発売中のGBソフト『ロボットポンコッツ』や、N64ソフト『SD飛龍の拳伝説』とリンクするソフトが、現在開発中だ。GBとN64だけじゃなく、発売されればN64と接続する64DDのソフトにもN64&GBにリンクするものが登場するだろう。ブームの先駆けとなったGBとN64だけに、リンクするソフトはこれからもっと増えるはず。この先どんなゲームのキャラが、GBとN64の間を行ったり来たりすることになるのかな？

N64『ポケモンスタジアム』



⬅GBとN64のリンクを、初めて実現させたソフト。データを移すのには、専用のGBパックを使用した。

GB『ロボットポンコッツ』



➡N64版の発売が待たれる、育成RPG。N64版でしか手に入らない、オリジナルキャラも用意される予定だ。



イラスト／コウノヒロアキ

※上のイラストの商品は発売されておりません。

おすすめ名作ソフト

GB ゲームボーイ ばっちり紹介編

GBがこの世に出てはや10年、これまでに発売されたソフトは相当な数にのぼる。GBがほかの携帯ゲーム機より頭ひとつ抜き出ている点は、ソフトの数だ。そのなかからジャンルごとに名作を選んで紹介しよう。

ACT&STG

- メトロイドⅡ RETURN OF SAMUS
- スーパードンキーコングGB
- スーパーマリオランド
- レッドアリーマー　魔界村外伝
- 星のカービィ
- X

RPG&A・RPG

- ポケットモンスターシリーズ
- 不思議のダンジョン 風来のシレンGB　月影村の怪物
- 聖剣伝説
- ウィザードリィ外伝シリーズ
- ゴッドメディスン復刻版
- Sa・Gaシリーズ

SLG&S・RPG

- 第2次スーパーロボット大戦G
- スーパーロボット大戦
- ネクタリスGB
- 牧場物語GB
- ポケットラブシリーズ
- リトルマスターシリーズ

PZG

- マリオのピクロスシリーズ
- モグラーニャ
- ヨッシーのパネポン
- 上海Pocket
- マネーアイドルエクスチェンジャー
- スタースイープ

ETC

- コナミGBコレクションシリーズ
- ナムコギャラリーシリーズ
- ゲームボーイギャラリーシリーズ
- タイトーバラエティーパック
- ポケットカメラ



ACT&STG

アクション&シューティング

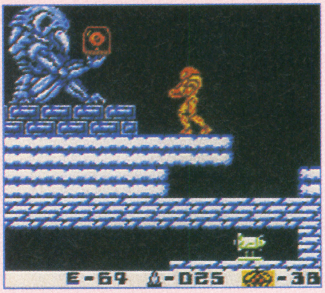
液晶画面には苦手なジャンル？ とんでもない！
ACTの名作を世に送り続ける任天堂は、GBでも例外ではない。残像が出ないGBカラーで名作の数々を思いきり楽しもう。

任天堂のもうひとつの名作ACT

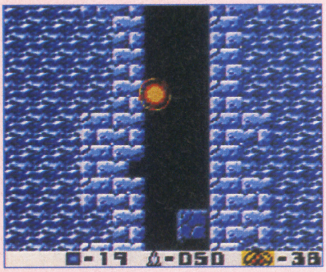
メトロイドII RETURN OF SAMUS

●任天堂●'92年1月21日●¥3,400●入手困難度★★★★★

迷路のような地下世界を進み、メトロイドを全滅させるのが目的のACT。FC版、SFC版をプレイしている人は多いが、意外とGB版をやり忘れている人も多いようだ。『マリオ』とは別の楽しさがある、任天堂ACTの名作だ。



⬆おなじみの謎の彫像に置かれたアイテム。



➡GB版だけのサムス強化アイテムも登場。これはスパイダーボールの能力を使ってカベを登っているところ。



⬅ミサイルを撃ちこまないと開かないドアもあるぞ。



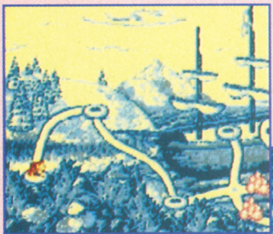
⬅『Ⅱ』ではメトロイドが脱皮して強化しているのだ。

GBとは思えないビジュアル！

スーパードンキーコングGB

●任天堂●'95年7月27日●¥3,900●入手困難度★★☆☆☆

リアルなキャラと単純明快なアクションでSFC版が大ヒットした『スーパードンキーコング』のGB版だ。といっても単なる移植ではなく、新ステージを含めた全34面というボリュームで楽しませてくれる。おなじみのドンキーとディディーを使い分け、冒険を楽しもう！



えっ、これがGBの画面!?

⬅GBとは思えないほどのち密なグラフィック。動きのリアルさもSFC版そのものだ。チラつきの少ない、GBカラーで楽しみたい。



2匹のコングが大活躍!!

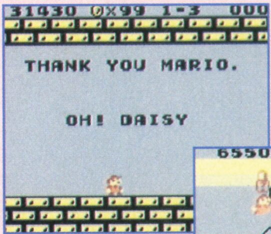
➡ドンキーとディディーを操作し、アイテムやバナナを集めながらクリアをめざせ！ 多彩なアクションの使い分けがポイントだぞ。

横スクロールACTの定番

スーパーマリオランド

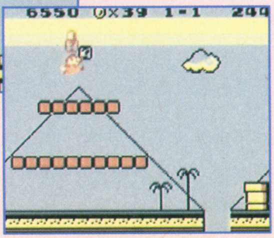
●任天堂●'89年4月21日●¥2,600(込)●入手困難度★★★☆☆

任天堂、そしてFCの黄金時代を築いた『スーパーマリオブラザーズ』のGB版。ステージ数は全12面と少なめだが、基本的なゲームシステムはFC版とほとんど同じ。クリア後に裏面が遊べる点まで再現しているぞ。シンプルだが絶妙なバランスは今でも楽しめる。



デイジー姫を救え！

⬅今回の冒険は、いつものピーチ姫でなくデイジー姫の救出が目的。でも、マリオの行く手に待ちかまえる苦労は変わらないのだ。



アイテムをゲットせよ

➡マリオをパワーアップする、スーパーキノコ、ファイアーフラワーはここでも役に立つ。使わない手はないぞ。

©1991 Nintendo ©1995 Nintendo ©1989 Nintendo

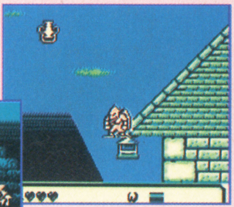
※このコーナーで紹介しているソフトはGBカラー対応ではありませんが、GBカラーでも遊べます。データ部分の入手困難度は★の星が多いほど入手が困難であることを表しています（編集部調べ）。

『魔界村』の敵が主役になった

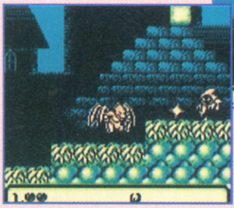
レッドアリーマー 魔界村外伝

●カプコン●'93年5月2日●¥3,300(込)●入手困難度★★★★☆

レッドアリーマーとは、カプコンの代表作といえるACT『魔界村』の有名な敵キャラ。魔界が危機にひんしたため、彼がピンチを救うために立ち上がったのだ。空を飛ぶ、カベにはりつくなど、魔物ならではのアクションを使ってステージをクリアする。ACTにはめずらしく、町での会話による情報収集も用意されている。



⬆ツボを集めればコンティニュー数が増える。



⬅カプコンのACTのなかでも難易度は高い。覚悟しよう。

メルヘンのヒーロー、カービィが大活躍

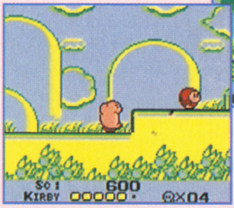
星のカービィ

●任天堂●'92年4月27日●¥2,900(込)●入手困難度★★☆☆☆

任天堂の人気キャラのひとり、カービィの記念すべきデビュー作がコレ。プププランドの食べ物を盗んだデデデ大王をこらしめるため、カービィは全部で5つのステージに挑むのだ。空気やアイテムを吸いこんで、それを吐き出して敵を倒すといった、カービィならではのアクションはすでに完成している。キャラの魅力も人気のひとつだ。



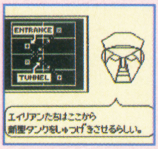
⬆メルヘンチックな世界を舞台にした横スクロールACT。



⬅カービィは吸いこみが命。いかにうまく使うかが問題だ。

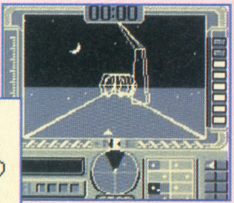
ポケットサイズの本格3DSTG

X(エックス)

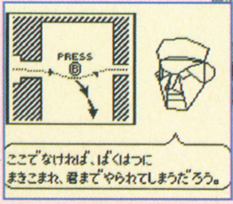


●任天堂●'92年5月29日●¥3,900(込)●入手困難度★★★★☆

最新鋭宇宙戦闘タンクを駆使し、エイリアンの侵攻をくいとめろ！ 『X』はGBでは珍しい、3DタイプのSTGだ。単なる敵の撃墜ではなく、与えられる任務をクリアしていくスタイルが特徴的。複雑な操作をマスターするためのトレーニングも用意されている。7年前の作品とは思えない、質の高い3D画面は一見の価値あり。



⬆ワイヤーフレームという線だけの世界がフィールドだ。



⬅各ステージの始めにこのような任務説明がある。

GBソフト 10年の歴史を斬る!!

KEYWORD1

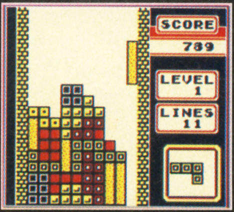
通信対戦機能を搭載したゲーム

いまでは当たり前のように搭載される機能だけど、『テトリス』登場当時は学校に持ちこんでまでハマった人も多かった。これがあるからGBは生き残った!?

テトリス

●任天堂●'89年6月14日
●¥2,600(込)

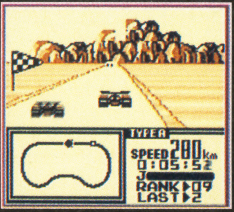
GBの通信機能を世に知らしめた最初のソフトがコレ。『テトリス』自体はあったけど、これに対戦という要素を加え、爆発的ヒット。GBとセットで買う人はしばらくあとを絶たなかったなぁ。



F-1レース

●任天堂●'90年11月9日
¥2,600(込)

こちらは4人同時通信対戦を可能にしたソフト。…なのだが、さすがに同じソフトを持つ人を4人集めるのはたいへんなので、大ヒットならず。『ポケモン』なら4人対戦可能にしても売れそうだけど。



©CAPCOM 1990,1992,1993 ALL RIGHTS RESERVED. ©1992 HAL LABORATORY INC.Licensed to Nintendo ©1992 Nintendo
TM AND ©1987 ELORG,TETRIS LICENSED TO BPS AND SUB LICENSED TO Nintendo
©1989 Nintendo ALL RIGHTS RESERVED ©1990 Nintendo

RPG&A・RPG

ロールプレイング&アクションロールプレイング

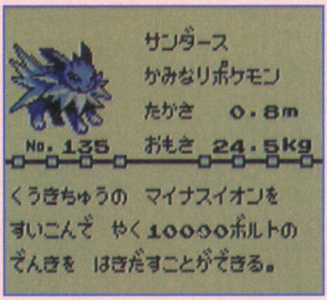
『ポケモン』がこのジャンルの流れを変えた
初期はスクウェアのソフトが多かったけれど、『ポケモン』以降は育成、収集をコンセプトとしたものが増えたのも見逃せない。

説明不要の歴史的ヒットRPG

ポケットモンスターシリーズ

●赤●任天堂●'96年2月27日●¥3,980●入手困難度★☆☆☆☆
●緑●任天堂●'96年2月27日●¥3,980●入手困難度★☆☆☆☆
●青●任天堂●通信販売のみ●¥3,980●入手困難度★★★★☆
●ピカチュウ●任天堂●'98年9月12日●¥3,000●入手困難度★☆☆☆☆

知名度No.1RPGだ。151種類すべてを集めるためにポケモンをゲットして育てまくった人は数知れない。色の違いでポケモンの出現率が違うという特徴のため、2本以上持ってる人も多いのだ。



奥の深さ、キュートなポケモン
⬆どうぐを使うと違う能力をもったポケモンに育つものもいる。しかし最大の魅力はピカチュウをはじめとする、キュートなポケモン！



➡『青』は通販などで限定販売されたレアアイテム。持ってるキミは幸せ。



⬅『ピカチュウ』はまさにファン向けの一本といえる。



⬅ポケモンは進化させてパワーアップさせることも可能。

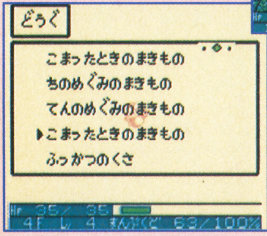
何度でも遊べるRPG

不思議のダンジョン風来のシレンGB 月影村の怪物

●チュンソフト●'96年11月22日●¥3,900●入手困難度★☆☆☆☆

『不思議のダンジョン』シリーズ第2弾として、SFCで発売された『風来のシレン』のGB版。しかし単なる移植ではなく、『シレン』のキャラが登場する外伝的ストーリーだ。プレイするたびに新たな展開が待つ、奥の深さを体験しよう。





⬆ダンジョンの形、アイテムや武器の位置などは毎回変化するので、何度でも遊べるというわけ。

⬅拾ったアイテムは使ってみないとわからないものも多い。使う以外には、識別の巻物で調べるという方法もある。

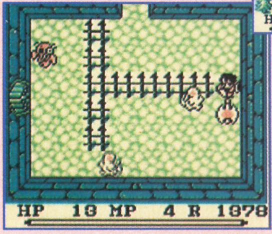
パズル的な謎解きが楽しいA・PRG

聖剣伝説

●スクウェア●'91年6月28日●¥4,800(込)●入手困難度★★★☆☆

マナの樹をめぐる戦いを描いた、画面切り替え型のA・RPG。システム、ストーリーの基本コンセプトは後のSFCソフト『聖剣伝説2』に受け継がれている。主人公は選択によって戦士、賢者など4つのタイプに分かれて成長するぞ。





⬆奴隷戦士の主人公は城を脱走。ヒロインと知り合い、ある人物の元へ向かうが、グランス公国の魔の手が…。

⬅画面下のゲージをためることで必殺技が出せる。敵を倒すとたまに宝箱を落とし、なかから役立つアイテムを入手することもある。

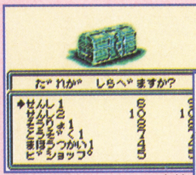
©1995,1996,1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ©1996 CHUN SOFT ©1991 SQUARE

GB版だけのオリジナルシナリオ

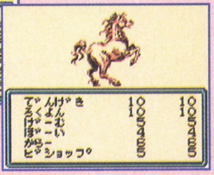
ウィザードリィ外伝シリーズ

●外伝Ⅰ●アスキー●'91年10月1日●¥4,635(込)●入手困難度★☆☆☆☆ ※
●外伝Ⅱ●アスキー●'92年12月26日●¥4,635(込)●入手困難度★☆☆☆☆ ※
●外伝Ⅲ●アスキー●'93年9月25日●¥5,150(込)●入手困難度★☆☆☆☆ ※

パソコン創世期から存在する大御所RPG『ウィザードリィ』のGBオリジナル版。3Dの迷宮で展開する、ハードな戦闘や仕掛けにファンは多いのだ。育てたパーティどうしの対決、キャラの転送など、GBの通信機能を生かした要素もあるぞ。



⬆敵を倒すと、たまに宝箱が出現。宝箱にはワナがかかっている。(『外伝Ⅰ』)



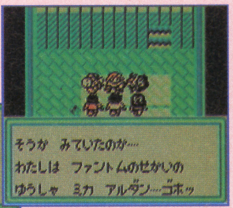
⬇パーティは最大6人で組む。エルフ、ドワーフといった種族もいる。(『外伝Ⅱ』)

5年の歳月を経て、再び脚光を浴びる

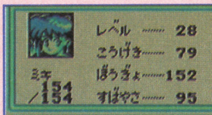
ゴッドメディスン復刻版

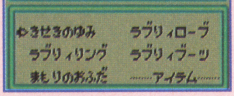
●コナミ●'98年3月26日●¥3,980●入手困難度★☆☆☆☆

'93年に発売され、地味ながらも高い評価を受けた『ゴッドメディスン』の復刻版。価格が下がり、スーパーGBに対応するなどの変更はあるが、基本的な内容は変わらないぞ。主人公の少年たちは、実体化したゲームソフトの世界と現実世界を行き来し、魔王グロヴァーを倒すために戦うのだ。「まふう」という独特の武器強化法をもつ。



⬆少年たちは、魔王に倒された勇者に運命をたくされる。





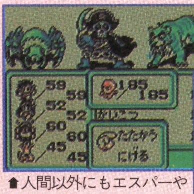
⬅細かな装備や魔法など、GBらしからぬ本格派だぞ。

あの名作RPGの流れをくむシリーズ

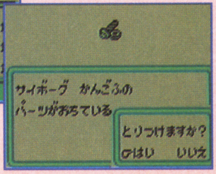
Sa・Gaシリーズ

●Sa・Ga●スクウェア●'89年12月15日●¥3,500(込)●入手困難度★★★★☆
●Sa・Ga 2●スクウェア●'90年12月14日●¥4,800(込)●入手困難度★★★★☆
●Sa・Ga 3●スクウェア●'91年12月13日●¥4,900(込)●入手困難度★★★★☆

このシリーズは、GB版『ファイナルファンタジー』というべき存在。魔法やアイテムにその影響があるのだ。人間、エスパーなど、さまざまな種族でパーティを組み、世界を冒険していく。なお、ストーリーはシリーズごとに独立しているぞ。



⬆人間以外にもエスパーやメカ、モンスターともパーティが組める。(『2』)



⬇戦闘で得た肉やパーツを使って、別の種族に変身することもあるのだ。(『2』)

GBソフト
10年の歴史を斬る!!

KEYWORD2

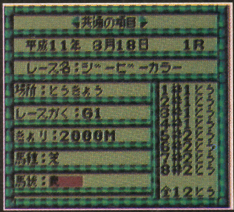
いわゆるひとつのオヤジゲー?

GBの携帯性を生かした意外なジャンルが予想ソフトや釣りデータ。現場に持ちこんで使うらしい。最近登場した魚群探知機ソフトも携帯しやすさゆえか?

携帯競馬エイトスペシャル

●イマジニア
●'94年11月18日●¥6,900

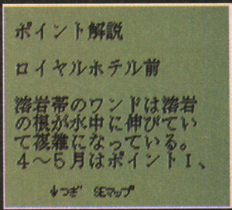
競馬専門紙が監修した予想ソフト。入力項目数は24項目にものぼる複雑な仕組み。4項目ですむ簡易モードもある。このソフトもそうだが、予想ソフトの定価は一般のゲームより割高の傾向がある。



バスフィッシング達人手帳

●スターフィッシュ
●'96年6月21日●¥9,800

河口湖、琵琶湖など、バス釣りで有名な湖のフィッシングポイントをカバーしたデータベース。当然、バス釣りをしない人にはなんの役にも立たない。GB用防水カバー(ビニール袋)つき。



©1991 by Andrew Greenberg, Inc., Robert J.Woodhead and Sir-tech Software, Inc. All rights reserved. WIZARDRY is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc. WIZARDRY is a series of copyrighted programs licensed to ASCII Corporation by Sir-tech Software, Inc. ©©1992 by Sir-tech Software, Inc. All rights reserved. WIZARDRY is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc. WIZARDRY is a series of copyrighted programs licensed to ASCII Corporation by Sir-tech Software, Inc. Modifications for the GAME BOY format ©1992 by ASCII Corp All rights reserved. ©1998 KONAMI ©1989 SQUARE ©1990 SQUARE ©1991 SQUARE ©1994 IMAGINEER CO.,LTD. ©1996 STARFISH INC.

※3本とも『復刻版』が発売中。『Ⅰ』『Ⅱ』:¥4,500『Ⅲ』:¥5,000

SLG＆S・RPG

シミュレーション＆シミュレーションロールプレイング

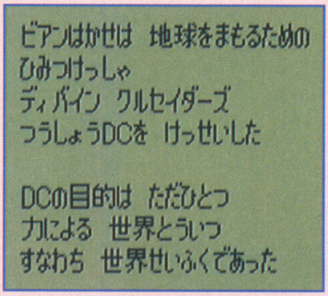
戦略＋育成で楽しめるS・RPGが中心
ユニットを育ててシナリオをクリアする、S・RPGタイプが人気だ。GBカラー発売後は美少女モノのSLGが増えるかも？

新たなロボットが参戦し、戦いは激化！

第2次スーパーロボット大戦G

●バンプレスト●'95年6月30日●¥5,980（込）●入手困難度★★☆☆☆

人気S・RPG『スパロボ』の現在の形を確立した『第2次』。そのリメイクがこのGB版だ。大筋のストーリーはFC版と同じだが、登場作品にGガンダム、Vガンダムが加わっている。プレイヤーの選択や行動でシナリオ、仲間になるキャラが変化するほか、資金を使って好きなロボットを改造できるなど、自由度の高いプレイスタイルが特徴だ。ちなみに元となったFC版は現在入手はほぼ不可能。



地球の存亡を賭けた大戦が勃発！
⬆地球征服をめざすビアン博士率いるDC。それに対抗するべく、連邦軍の独立部隊ロンド・ベルのメンバーは行動を開始する！

⬅Gガンダム、Vガンダム自体はもちろん、作品を固める脇役もしっかり登場します。





⬅精神コマンドの使いかたひとつで戦況は大きく変わる!!



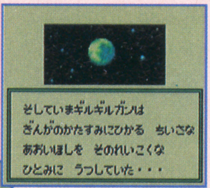
⬅改造を重ねると武器が増えたり機体が変化することも。

『スパロボ』はここから始まった！

スーパーロボット大戦

●バンプレスト●'91年4月20日●¥3,980（込）●入手困難度★★★☆☆

『スパロボ』の初期作品だけど、パイロットがいないなど、システムは大きく違っている。しかしロボットの育成、精神コマンドといった、『スパロボ』の原型はうかがえるのだ。通信機能を使って、友だちとの対戦も可能になっている。



⬆SDロボットたち自身が主役！　ギルギルガンを倒すまでの戦いがテレビアニメ風に進行していくのだ。



⬅登場ロボットは、ガンダム、マジンガーZ、ゲッターロボなど、おなじみのものばかり。そんな彼らの育成がファンを燃えさせる!!

じっくり考えるのが好きなあなたへ

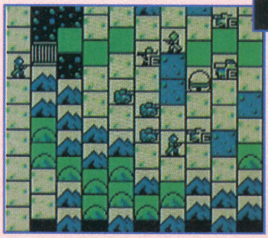
ネクタリスGB

●ハドソン●'98年2月27日●¥4,200●入手困難度★☆☆☆☆

SFタッチのSLGとして根強い人気をほこった、PCエンジンの『ネクタリス』をリニューアル。高度な戦術を要求されるが、それだけに奥の深い内容に仕上がっている。赤外線通信機能により、通信ケーブルなしでの対戦が可能だ。



⬆基地を占領し、前線と資金源を確保しつつ侵攻しよう。キミの知力と判断力が試される！



⬅PCエンジン版の16面とオリジナルの16面、そしてマップコンテスト応募作品の12面を加えた全44面が用意されている。

©ダイナミック企画©創通エージェンシー・サンライズ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日©BANPRESTO 1995©ダイナミック企画・創通エージェンシー・サンライズ©BANPRESTO 1991©1989,1998 HUDSON SOFT

いつでもどこでも、ほのぼの牧場経営

牧場物語GB

●パック・イン・ソフト●'97年12月19日●¥3,980●入手困難度★★★★☆

N64版も発売された『牧場物語』は、牧場を経営するSLG。広大な荒れ地を、草むしりや石を捨てる作業などから始めて、立派な牧場にしよう。全編ほのぼのとした雰囲気で展開するぞ。GB版は主人公を男の子、女の子から選べ、通信機能でアイテムの交換が可能。交換によりアイテムが変化したり、交換でのみ入手できるものもある。



⬆動物の世話、農作物の収穫なども当然アリです。



⬅町の人たちとの交流も楽しみのひとつ。

豪華声優陣で話題の恋愛SLG

ポケットラブシリーズ

●ポケットラブ●キッド●'97年7月18日●¥4,800(通常)/¥5,800(CD同梱)●入手困難度★★★☆☆(通常)/★★★★★(同梱)

●ポケットラブ2●キッド●'98年3月13日●¥4,800(通常)/¥5,800(CD同梱)●入手困難度★★☆☆☆(通常)/★★★★☆(同梱)

GBでは珍しい、恋愛SLGシリーズ。恋が原高校の男子生徒(主人公)が自分を磨き、一定期間の間に知り合った女の子から告白を受けるのが目的なのだ。登場する女の子は『1』が7人、続編の『2』が新キャラ3人を加えた10人。CD同梱版は豪華声優陣がイベントやエンディングのセリフを再現したCDが付属している。



⬆勉強やクラブなどをしながら自分を磨け!『1』



⬅デートでは女の子の好みを考えないとね。『2』

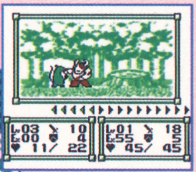
GBにS・RPGの風を吹きこんだ作品

リトルマスターシリーズ

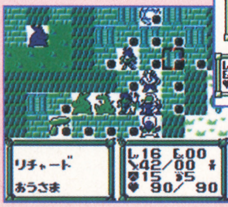
●リトルマスター●徳間書店●'91年4月19日●¥4,200(込)●入手困難度★★★★☆

●リトルマスター2●徳間書店インターメディア●'92年3月27日●¥4,800(込)●入手困難度★★★★☆

味方のユニットを成長させながらシナリオをクリアしていく、キャンペーン型SLG。その初期の名作といわれるのがこのシリーズだ。主人公リイムとその仲間を操り、ライナーク王国に攻めこんできた魔物たちを倒して平和を勝ちとろう。仲間どうしを合体させてレベルアップさせるという、独特の育成方法に注目だ。



⬆戦闘シーンはキャラのアニメが展開!(『1』)



⬅有利な地形を確保するなどの戦術も必要。(『2』)

GBソフト
10年の歴史を斬る!!

KEYWORD3

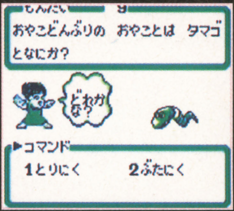
TV番組を題材にしたゲーム

これはほかのハードにもあるが、GBはなぜか非常に多い。今では放送終了した番組も多く、時代の流れを感じるぞ。なかには番組と似ても似つかないものも。

ひとりでできるもん!

●バップ●'92年12月18日
●¥3,900(込)

NHK教育で放送された子ども向け料理番組。舞ちゃんめあてで、大きなお子様も見てたような(笑)。番組内でRPGの世界に入って活躍するシーンをゲーム化。戦闘は料理に関するクイズなのが異色。



アメリカ横断ウルトラクイズ

●トミー●'90年12月23日
●¥3,980(込)

いわずとしれた、日テレで年1回やっていたアレ。番組同様、ニューヨークまで勝ち進んでクイズ王になるのが目的だ。機内クイズや罰ゲームなんかもちゃんとあるぞ。第4弾まで登場している。



© 1997 Victor Interactive Software Inc. © 1997 KID © 1998 KID © 1991 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC. / ZENER WORKS © 1992 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./ZENER WORKS©NHKソフトウェア©JORUDAN CO.LTD©1992 VAP©TOMY ©NTV

PZG パズル

じっくり遊ぶか ACT性に燃えるか キミならどっち？

『テトリス』をはじめ、対戦を意識したものが多いジャンルだ。どちらかといえば、ACT要素の強いタイプが多い印象がある。

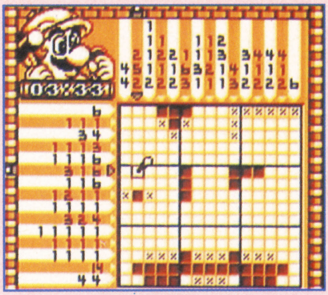
数字を頼りに絵柄を完成させよう！

マリオのピクロスシリーズ

●マリオのピクロス●任天堂●'95年3月14日●¥3,900●入手困難度★★★☆☆

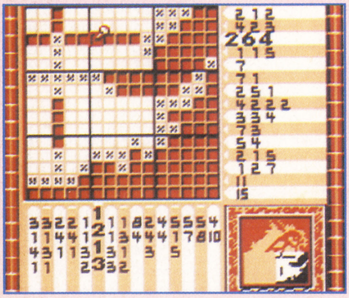
●ピクロス2●任天堂●'96年10月19日●¥3,000●入手困難度★★☆☆☆

ピクロスとは、ある大きさのマスをヒントとなる周囲の数字をもとに埋めていき、絵柄を完成させるピクチャークロスワード。これをGBで気軽に遊べるようにしたのがこのシリーズだ。マスの大きさは最大15×15（『2』は30×30）で、問題は400問以上が用意されている。ルールが簡単なので、誰でも楽しめるPZGだぞ。



ワクの外の数字が頼り

⬆数字は、削るマスが何個連続するかを表す。タテと横の数字を見比べて、どこを削ればいいかの見当をつけるのだ。（『1』）



➡『2』はステージごとに絵柄のテーマが決まっているんだ。（『2』）



⬅正しくマスを削れば、ひとつの絵柄ができあがり！（『1』）



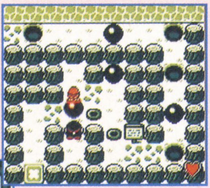
⬅遊び方も説明してくれる。初心者にやさしい設計。（『2』）

世界初!? モグラが主人公

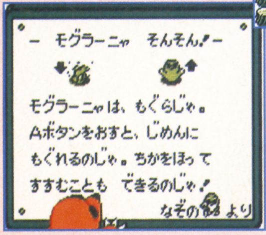
モグラーニャ

●任天堂●'96年7月21日●¥3,900●入手困難度★★☆☆☆

モグラのモグラーニャを操作し、黒い玉を使って出口を探し出すPZG。モグラらしく、穴を掘って地下と地上を行き来しながらクリアをめざすのだ。ステージ数は200以上で、各レベルにはボスキャラも待ち受けている。対戦もあるぞ。



⬆黒い玉を動かすといっても、地上には敵がウヨウヨしている。敵は黒い玉をぶつけて倒すこともできる。



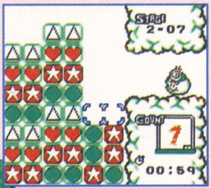
⬅ステージのあちらこちらに、このようなタテフダがある。基本的なことから重要なことまで、さまざまなメッセージがのっているぞ。

スピーディな展開のPZG

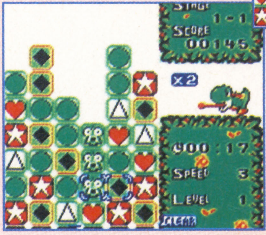
ヨッシーのパネポン

●任天堂●'96年10月26日●¥3,000●入手困難度★☆☆☆☆

SFCに登場した『パネルでポン』をヨッシーワールドでリメイク。連鎖中に次の連鎖を作る、アクティブ連鎖が楽しくて奥が深いぞ。操作もカーソルを動かし、ボタンでパネルを入れ替えるだけと簡単なのがうれしい。



⬆ストーリーモードのほかに、決められた回数以内でパネルをすべて消す、パズルモードもある。



⬅同じ形のパネルをタテか横に3つ以上並べると、パネルが消える。その間に次の連鎖の準備をすればアクティブ連鎖で高得点！

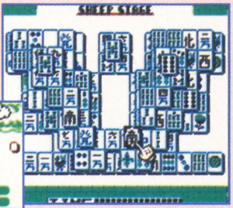
©1995 Nintendo ©1995 APE inc. ©1995 JUPITER Co., Ltd. ©1996 Nintendo ©1996 APE inc. ©1996 JUPITER Co., Ltd. ©1996 Nintendo ©1995 1996 Nintendo/ Intelligent Systems

麻雀牌で楽しむもうひとつの知的ゲーム

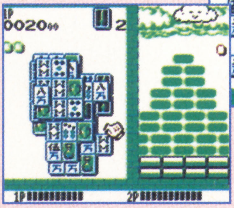
上海Pocket

●サンソフト●'98年8月6日●¥3,980●入手困難度★☆☆☆☆

ＰＺＧのなかでもバツグンの知名度をほこる『上海』のリニューアルバージョン。麻雀牌の積まれた山から同じ牌を２つずつ取っていくという、簡単なルールが人気の秘密だ。従来のパズルに加えて、「こんこん」、「ゴールドラッシュ」という２つの対戦モードが用意されたのがポイント。遊びの幅が増え、ますますハマれるようになっている。



⬆操作は簡単でも、どう牌を取るかの戦略はムズい！



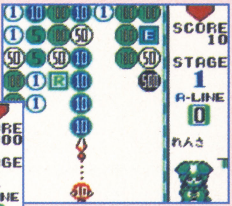
⬅通信対戦はもちろん、ＣＯＭ戦も用意されている。

アーケードで人気のＰＺＧがＧＢでも遊べる！

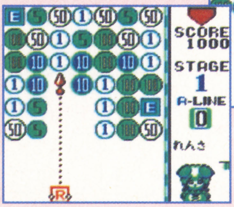
マネーアイドルエクスチェンジャー

●アテナ●'97年8月29日●¥3,980●入手困難度★★☆☆☆

キャラはカワイイが、中身は本格的ＰＺＧ。同じ硬貨を並べると、金額の大きい硬貨に両替。これをくり返して、1,000円札に両替すると消える仕組みだ。選べるキャラは全部で８人（ＣＯＭ対戦は主人公キャラのみ使用可能）。キャラごとに相手に送りこむ硬貨の並び方が違うぞ。ＣＯＭ対戦、段位認定など４モードが選べる。



⬆たとえば10円玉５枚を並べれば50円玉１枚にチェンジ！



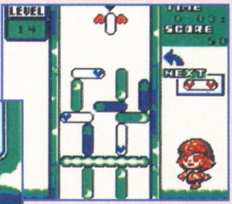
⬅プレイヤーを助けるアイテムが出現することも。

クイック連鎖が命のＰＺＧ

スタースイープ

●アクセラ●'97年12月19日●¥3,800●入手困難度★★★☆☆

アーケードで登場したＰＺＧの移植版。ブロックの同じマークを２つくっつければ消せるという、簡単なルールで誰でも楽しめる。連鎖中に次の仕掛けを作るクイック連鎖が勝負のカギを握るぞ。ＧＢ版ではじっくりパズルを楽しむ「もんだいモード」を追加。通信ケーブルを使った対戦も可能だ。キャラは８人から選択できる。



⬆ブロックを消しながらクリアをめざす１Ｐモード。



⬅ストーリーモードは相手のＨＰを０にすれば勝ちだ。

GBソフト 10年の歴史を斬る!!

KEYWORD4

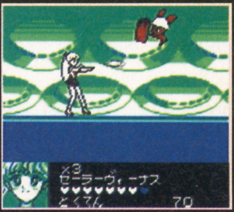
アニメ、コミックの原作があるゲーム

３と似てるけど、これもかなり多い。特に'90年代に集中している。当然、この頃人気だった作品がゲーム化されているので、現在も連載、放映中なのはわずか。

美少女戦士セーラームーンR

●エンジェル●'94年4月22日
●¥3,500(込)

大人気だった美少女アニメが題材。前作は発売と同時に売り切れが続出。このことからも当時の人気がうかがえます。基本はＡＣＴとミニゲームで、これらを交互に遊ぶ構成。



魔法戦士レイアース

●トミー●'95年6月2日
●¥4,500

こちらもアニメ化された作品。オリジナルストーリーのＲＰＧだが、内容よりも声優のセリフをサンプリングしている点に感動したファンが多いとかなんとか（ゲーム中に音声が出る）。



Shanghai is a registered trademark and Shanghai Pocket is a trademark of Activision, Inc.Ⓒ1998 Activision. All rights reserved.ⒸAthena 1997/FACE 1997Ⓒ1997 AXELAⒸ竹内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画ⒸANGEL 1994ⒸCLAMP・講談社 読売TV・電通・TMSⒸTOMY 1995

ETC
その他のジャンル

1本で数本分楽しめるコレクションタイプでトクした気分に

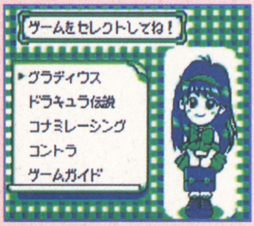
ここではおもに、複数の名作ソフトが1本で楽しめる、いわばコレクション系のソフトを紹介する。周辺機器的なソフト『ポケカメ』も紹介。

GBに移植された名作が計16本!!

コナミGBコレクションシリーズ

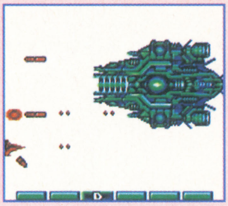
●vol.1●コナミ●'97年9月25日●¥3,980●入手困難度★☆☆☆☆
●vol.2●コナミ●'97年12月11日●¥3,980●入手困難度★☆☆☆☆
●vol.3●コナミ●'98年2月19日●¥3,980●入手困難度★☆☆☆☆
●vol.4●コナミ●'98年3月19日●¥3,980●入手困難度★☆☆☆☆

コナミが過去にさまざまなハードで世に送り出した人気ゲームを、ひとつのカセットに4本パックした、まさにお買い得ソフトがコレだ。『グラディウス』、『ドラキュラ伝説』、『コントラ』などのメジャーな作品から、知る人ぞ知るなつかしいPZGの『ガッタンゴットン』まで、STG、ACT、PZGと、幅広いジャンルを収録しているのがポイントだ。

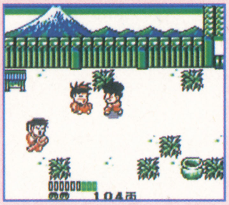


⬆ちなみにメニューで案内しているのは『ときメモ』の女の子たちです。

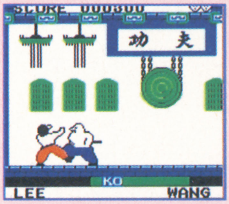
vol.1


⬆アーケードでは最新作も登場したSTG『グラディウス』。

vol.2

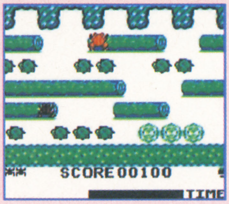

⬆過去に発売された『さらわれたエビス丸』もコレクション入り！

vol.3



⬆初代格闘ゲーム『イーアルカンフー』。FC版、MSX版などがあった。

vol.4



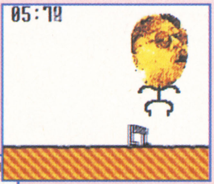
⬆30歳前後の人には超なつかしの『フロッガー』も遊べます。

GBの新しい遊び方を提案

ポケットカメラ

●任天堂●'98年2月21日●¥5,500●入手困難度★☆☆☆☆

GBに接続し、インスタントカメラ感覚で手軽に使える周辺機器。それがこの『ポケカメ』だ。撮影した画像は本体のメモリに最大30枚まで保存でき、文字や絵を入れるなどのアレンジもOK。画像を使ったミニゲームも用意されている。


⬆撮影した画像を使って、ミニゲームも遊べる。これはジャンプしてハードルを越えるゲーム。

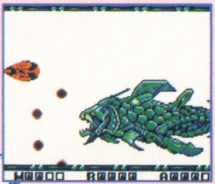

⬅別売りの「ポケットプリンタ」を使えば、画像の印刷も可能。専用用紙はシールになっていて、好きなところに貼れるのだ。

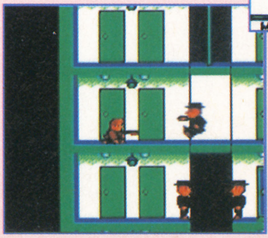
合計定価¥14,000以上が¥3,800に！

タイトーバラエティーパック

●タイトー●'97年2月28日●¥3,800●入手困難度★★☆☆☆

タイトーが過去にGBで発売した『バブルボブル』『エレベーターアクション』『チェイスH.Q.』『サーガイア』の4タイトルをワンセットにしたもの。ACT、STG、RCGと、収録ソフトのジャンルもバラエティに富んでいるのだ。


⬆『ダライアス』シリーズのGB版が『サーガイア』。巨大なボスキャラたちがとっても印象的。


⬅FCにも移植された『エレベーターアクション』。ベテランゲーマーにはおなじみだよね。エレベーターの使いかたが勝負のカギ！

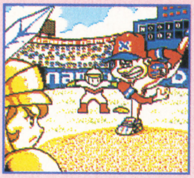
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED ©1998 Nintendo ©TAITO CORP.1997

'80～'91年の名作12本がズラリ勢ぞろい

ナムコギャラリーシリーズ

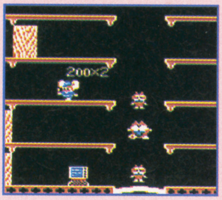
●VOL.1●ナムコ●'96年7月21日●¥3,980●入手困難度★★☆☆☆
●VOL.2●ナムコ●'96年11月29日●¥3,980●入手困難度★★☆☆☆
●VOL.3●ナムコ●'97年7月25日●¥3,980●入手困難度★★☆☆☆

こちらもひとつのカセットに4本のソフトを収録したコレクション物。『ディグダグ』は『ニューディグダグ』も遊べるといった、マニアな人も満足の仕様も。いいスコアを出すとパスワードが表示され、それによってボーナスグラフィックが見られるお楽しみも用意されている。



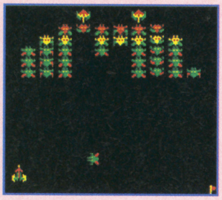
⬅ボーナスグラフィックのひとつ。ナムコの人気キャラが登場する。

VOL.1



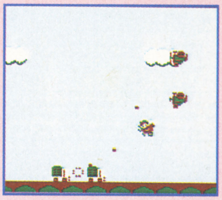
⬆『バトルシティー』『ギャラガ』『マッピー』『ナムコクラシック』の4本を収録。(写真は『マッピー』

VOL.2



⬆『ギャラクシアン』『ディグダグ』『ドルアーガの塔』『ファミスタ4』を収録。(写真は『ギャラクシアン』)

VOL.3



⬆『スカイキッド』『バベルの塔』『ファミリーテニス』『雀卓ボーイ』を収録。(写真は『スカイキッド』)

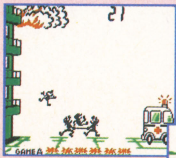
ゲーム&ウォッチの感動を再び!

ゲームボーイギャラリーシリーズ

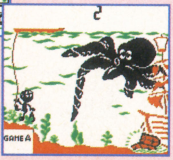
●ゲームボーイギャラリー●任天堂●'97年2月1日●¥3,000●入手困難度★☆☆☆☆
●ゲームボーイギャラリー2●任天堂●'97年9月27日●¥3,000●入手困難度★☆☆☆☆

'80年代前半、FC発売前にゲーマーをトリコにしたのがゲーム&ウォッチ。そのうち特に人気の9タイトルがGBになって帰ってきた！　当時の画面をそのまま再現した「むかしモード」と、現代風にアレンジした「いまモード」があり、ひとつのゲームで2倍楽しめる仕掛け。一定の得点を取ると、ゲーム&ウォッチの歴史がわかるギャラリーがひとつ見られるというオマケも。

ギャラリー1

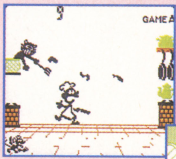


⬅火災発生したビルから飛び降りる人を助ける『ファイア』。このほか『マンホール』『オイルパニック』を収録。

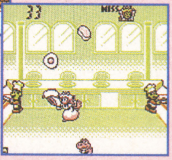


➡これは、大ダコの足をよけながら財宝を集める『オクトパス』。各ゲームはそれぞれ2つの難易度が選べる。

ギャラリー2



⬅飛んでくる食材をフライパンで受け止める『シェフ』。そのほか『ヘルメット』『パラシュート』など計5本収録。



➡同じ『シェフ』でも「いまモード」はこんなに絵が細かい。オリジナルの仕掛けやアイテムなども出てくるぞ。

GBソフト 10年の歴史を斬る!!

KEYWORD5

マイナーゲームが花ざかり

GBソフトは少ない出荷数で数多くのタイトルが出ているという特徴がある。当然、「こんなのあった？」と思わず言ってしまうソフトもなかにはあるのです。

茶々丸パニック

●ヒューマン●'91年4月19日
●¥2,900(込)

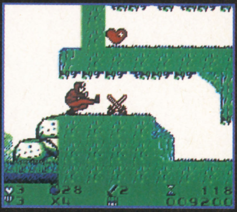
茶々丸とは(当時の)ヒューマンの広報さんがモデル。いわばヒューマン版『高○名○の冒険島』ってとこでしょうか。一見ほのぼの系ACTだが、実際にやってみると難易度はけっこう高い。



キラートマト

●アルトロン●'93年3月19日
●¥4,500(込)

海外のB級ホラーを題材にした(と思われる)ACT。科学者の生み出した殺人トマトを倒すのが目的だ。コサックキックでトマトに立ち向かう主人公を見ていると、なぜだか悲しくなります。



©1996 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED ©1996 1997 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED ©1980,1981,1982,1983,1987 Nintendo ©1980,1981,1982,1997 Nintendo © HUMAN CORPORATION 1991 © 1992 T・HQ, INC. TM AND © 1991 FOX CHILDREN'S NETWOWK,INC.1976 FOUR SQUARE PRODUCTIONS,INC. SOFTWARE ©1991 EQUILIBRIUM

いろいろそろえれば、GBカラーが100倍楽しい！

便利用品大紹介!!



初代ＧＢが発売されてからもうすぐ10周年。この10年間に、ＧＢ本体はBros、ポケット、ライトというようにバージョンチェンジを重ね、ＧＢをより楽しむためのアイテムも、その種類を増やしていった。そんななかで去年、待望のＧＢカラーがついに発売。シリーズ初のカラー表示マシンをより楽しくプレイするため、便利用品もいろいろと登場しているぞ。ここでは、そんなグッズの数々を紹介しよう。「コレ、欲しい！」というような商品があったら、すぐにお店へダッシュなのだ！

OPTION 拡大表示ツール

画面がもっと見やすくなる

「もっと大きな画面で、もっと明るく見やすい画面でプレイしたい！」って願いをかなえてくれるグッズ。本体にとりつけて使うんだけど、ＧＢ本体の大きさはバージョンによってさまざま。サイズが違うと使えないので、買う前にちゃんとお店で調べておこう。

スーパーライトボーイポケット

画面を拡大するレンズに、電池で光るライトがついている。薄暗い場所でも画面がはっきり見えるスグレモノだ。使用しないときは、本体に接続したまま折りたためるぞ。

メーカー：ビック東海
価　　格：¥2,680
※単４電池２本つき



いつでもどこでもプレイ可能!!



⬆暗いお部屋でこっそりと遊ぶこともできるぞ！

CLEANING お掃除キット

こまめに掃除して故障を防ぐ！

本体のカセット端子部分が汚れていたから、大切なプレイデータが消えちゃった!!　そんなことがないように、本体のお掃除はきちんとやっておこう。下にあるようなお掃除キットがあれば、掃除が難しそうなカセット端子部分も、簡単にお手入れできるぞ。

ピカッとクリーナー

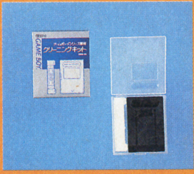
ピカチュウのイラストが入ったクリーナー。クリーニング液をキットにしみこませて拭くタイプのお掃除ツールだ。ケースはポケモンカードなどを入れる、小物入れとしても使えるぞ。



メーカー：モリ玩具
価　　格：¥1,000

ゲームボーイ専用クリーニングキット

こちらはクリーニング液を使わずにお掃除できるタイプ。本体の端子部分を手入れするカセット型キットと、カセットの端子部分の手入れをするスティック型キット入り。



メーカー：任天堂
価　　格：¥800

ビバ!カラー時代

GBカラー本体のサイド部には、ストラップをとりつける場所がある。携帯電話などでもおなじみのストラップは、機能性を考えずにオシャレができるグッズで、ドラえもんのデザインや ➡

CARRYING コレがあれば持ち運びもラク²♥

外出用ケース

ＧＢは携帯用ゲーム機なので、これまで発売された外出用ケースの種類はけっこう多い。デザインに凝っているもの、機能性を重視したもの、それ自体に遊びの要素が入っているもの、というように、いろんなタイプがそろっているぞ。



⬅ＧＢ関連のグッズが、まとめて入れられるのはうれしいかぎり。

ゲームボーイキャリーバッグ

アタッシュケース型で、GB本体やソフト以外にアダプタなども収納できる。かさばりやすいものまで、まとめて運べるスグレモノだ。屋内で使えば、場所をとらない収納ケースに大変身だ。



メーカー：信誠
価　格：¥1,580

GBゲッター

本体と電池、通信ケーブルが入れられるポーチだけど、メインは外側にとりつけられた赤外線センサー。同じGBゲッターが半径８ｍ以内に近づくと、光と音で知らせてくれるのだ。この機能を使えば、データ交換や対戦の相手を探すことができるぞ。このおもしろグッズで、新しい友だちができちゃうかも⁉

メーカー：コナミ
価　格：¥2,980
※単３電池２本つき



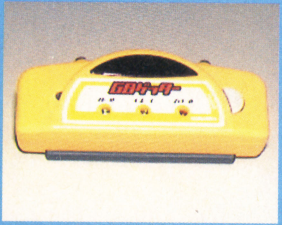




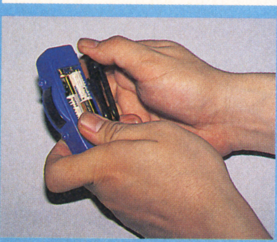
⬆ポーチの中には本体や通信ケーブルが、外のポケットにはソフトが入るぞ。

⬆ベルトをつける位置によって、ポーチをタテにしたり横にしたりできる。

これがウワサの赤外線センサーだ!!



⬅フレンド、トレード、バトルの３種類から相手を限定できる。



⬅単３電池２本が、赤外線センサーの電源なのだ。

⬇キミもＧＢゲッターを持って街に出て、ＧＢ仲間を探し出そう！



撮影協力：チャールズくん(犬)

◆　シンプルな帯だけのものなど、好みによって選べるのだ。考えようによっては、これもGBカラーをもっと楽しくしているものだよね。つまり、これも便利グッズの仲間なのかな？

ゲームボーイカラーかんぺき攻略ブック

STAFF

表紙イラスト…こいでたく
企画編集………電撃NINTENDO64編集部
デザイン………藤井学・酒井毅・宇野いづみ・西田博行・中村麻理子・野口敏治
ライター………大竹雅法・中里一雅・後藤宏典・山田英治・佐藤智也・井上和則
イラスト………宮須弥・カリジュンパンク・いりえまさよ
しおやてるこ・コウノヒロアキ・ぽわそんだぶりる

発行　1999年4月10日　初版発行

発行人………塚田正晃
編集人………渡部雅人
発行所………株式会社メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8　東京YWCA会館
TEL　03-5281-5211(編集)
発売元………株式会社主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2－9
TEL　03-5280-7550(営業)
印刷所………大日本印刷株式会社
装　丁………デザインクレスト（朝倉哲也）



落丁・乱丁本はお取り替えいたします。
定価はカバーに表示してあります。

GAME BOY COLOR、GAME BOYは任天堂の商標です。

Printed in Japan
ISBN4-07-310730-5　C9476
雑誌64881-80

Ⓡ本書の全部または一部を無断で複写（コピー）することは、
著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書からの複写を希望される場合は、
日本複写権センター(03-3401-2382)にご連絡ください。

※本書の内容(攻略法など)に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。ご了承願います。

毎月21日発売　定価490円(税込)

情報満載
楽しさ満点の
N64&GB
専門誌

電撃NINTENDO64

1 ポケモンをはじめ注目ソフト情報はおまかせ!!

電撃NINTENDO64は、N64はもちろんのこと、GBにもとっても力を入れているんだ。特にポケモンや『パワプロクンポケット』のような超注目ソフト情報は、編集部が総力をあげて大特集！　最新情報からソフト発売後の攻略情報まで、ばっちりフォローするから、ぜひ期待していてほしいな。なかでも『ポケモン金・銀』は編集部のポケモン好きスタッフが徹底的に特集するぞ。



ポケモンピンボール



パワプロクンポケット

2 新作情報でぎっちぎち ゲームボーイパラダイス

GBの最新情報満載コーナー「ゲームボーイパラダイス」。編集部がゲットした最新の新作情報や、くわしい攻略情報でいっぱい。これだけでGB情報は大丈夫だよ。



3 もちろんN64情報も 新作・攻略ともナンバーワン!

当然ながら本のタイトルどおり、NINTENDO64の新作&攻略情報は、他を寄せつけぬ熱さ・わかりやすさ！　もちろんN64のポケモン情報も電撃におまかせ！



4 これはすごい! GBカラー用特製シール

GBカラーのフレームにペタッとはって、友だちに自慢しよう！　題して「フレームパワーアップシール」！　ポケモンをはじめ、GBの人気キャラクターが毎月登場するよ！



電撃のポケモンの本

ポケットピカチュウ ラクラクあそぶっく

「ポケットピカチュウ」を100倍楽しむためのヒミツがいっぱいつまった本。楽しいシールつき。



定価：本体380円＋税

ポケモンスタジアム 絶対必勝BOOK

N64用ソフト『ポケスタ』で友だちに勝つために、全エントリーポケモンの必勝法がこの1冊に！



定価：本体750円＋税

ポケットモンスターピカチュウといっしょ冒険BOOK

GB版『ピカチュウバージョン』対応。完全冒険リストや全ポケモンのかんぺき情報がのってるよ。



定価：本体500円＋税

発行●メディアワークス　お問い合わせ：03-5281-5203（メディアワークス営業部）



9784073107309

1929476005007

ISBN4-07-310730-5

C9476 ¥500E

定価：本体500円
＊消費税が別に加算されます
雑誌 64881-80

D

電撃攻略王

ゲームボーイカラー

ゲームボーイカラー かんぺき攻略ブック

発行／メディアワークス
発売／主婦の友社